掌机王PLUS

THE KING OF POCKETGAMES PLUS

VOL.3



掌机H PLUS
THE KING OF POCKETGAMES PLUS
VOL.3

92

攻略透解

伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日（中文版）

攻略透解

妖怪手表 3 寿司 · 天妇罗

138

攻略透解

讨鬼传 2

46

封面用图：《讨鬼传2》/封底用图：《蓝色雷霆闪电枪 爪》

CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis

●业界资讯

●热门攻略

●掌门人

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王PLUS》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王PLUS》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王PLUS》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王PLUS》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王PLUS》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王PLUS》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王PLUS》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn.

掌机情报站

栏目主持｜苍穹

7月14日

D3 Publisher公布了一款主题猎奇的原创新作《偶像死亡游戏TV》。游戏中名为“Project 47”的偶像团体来到深山中的一所洋馆“七望馆”，进行一年一度的总选举“D.o.D”。然而今年的活动却与以往有所不同，偶像们赌上的是自己的生命，失败者都将受到死亡惩罚。游戏分为探索审查和死亡直播两大部分，探索部分可以自由地在洋馆中移动、收集道具并与其他偶像交换情报。为了通过审查，必须设法提升自己的士气。在舞蹈、演技等审查环节排名最末的角色就将遭到死亡惩罚，惩罚的过程则会进行实况转播。



7月21日

今年热播的TV动画、插入曲一度掀起热潮的《超时空要塞Δ》将改编为动作射击游戏，依旧由Artdink负责开发。《超时空要塞Δ紧急出击》不但收录了新番动画中的角色、机体和歌曲，历代《超时空要塞》中的经典角色、歌姬和机体也将参战，包括一条辉、林明美、巴萨拉、早乙女阿尔特、雪莉露、兰花。普通版收录20首歌曲，限定版则会在此基础上再追加30首歌曲，因此对原作音乐有爱的玩家还是得乖乖掏腰包多花钱。初回特典附赠的是VF-31J特别涂装，主题为动画女主角芙蕾雅的造型和签名。



8月18日

日本一Software公布原创新作《公主是守财奴》，预定于11月24日发售。游戏中的世界奉行“金钱就是力量”的真理，公主因为父亲的欠款失去了自己的国家和笑容，为了替亡父报仇，公主决心以金钱为武器夺回自己的国家。本作的类型为A・RPG，公主手持“财神计算器”与魔物进行战斗，收集到的金钱越多，攻击威力就越强，甚至还能发动奥义。此外花钱可以直接买通敌人，驱使它们替公主作战，祖国的复兴、国民的增加都少不了金钱的帮助。



8月26日



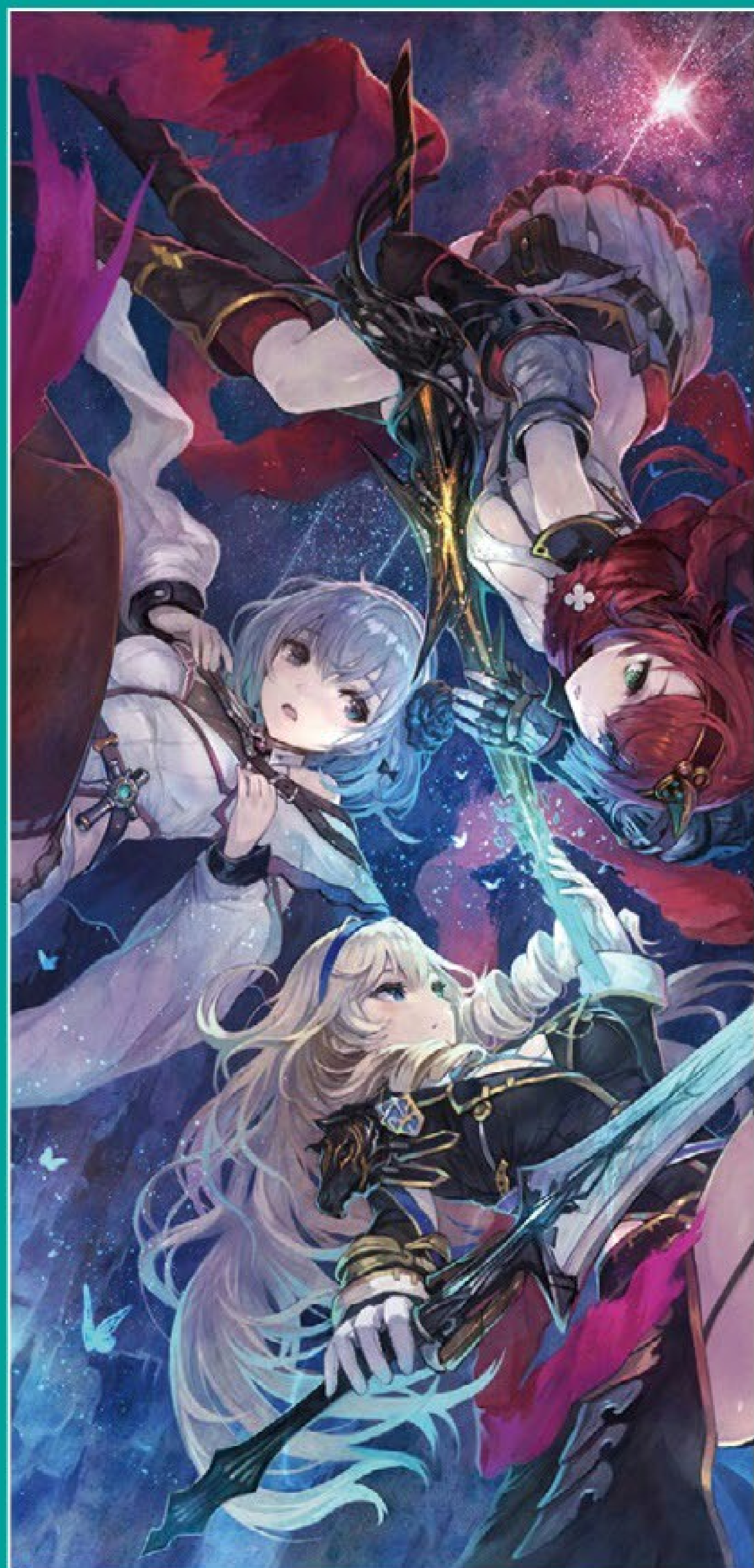
由SEGA开发的《苍蓝革命的女武神》在公布之初让不少人大吃一惊，作为“《战场的女武神》系列”最新作的该作相比以往发生了翻天覆地的变化，游戏类型也改为RPG。在沉寂多时之后，本作终于确定了发售日为2017年1月19日，而且对应平台追加了PSV，这无疑让广大掌机玩家欣喜不已。游戏全新的战斗系统命名为“LeGION”，玩家在战场上可以先对远处的敌人展开射击，或是在对方没有察觉的情况下悄悄接近。敌我双方距离缩短后则会转入“近接战斗”，以近身武器和咒术展开激烈的交锋。

8月29日

“Gust美少女祭”一共宣传了3款作品，除了《菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士》遗憾地宣布延期至11月2日外，还有两款新作公开。

《无夜国度2 新月的新娘》将于12月22日登陆PSV/PS4平台，2代将继承“美少女从魔RPG”的核心玩法，故事围绕三名少女展开。本作的战斗中除了依旧有从魔辅助外，还会有一名人类搭档配合作战。根据搭档的不同，战斗风格也会发生变化，而随着两人之间羁绊的加深，能触发更多事件，搭档也会觉醒新的能力。

原创新作《蔚蓝倒影 幻舞少女之剑》则是以现代日本学园为舞台的“英雄RPG”，人设由“《工作室》系列”玩家熟悉的岸田梅尔担当。在与谜之少女司城夕月和司城来梦相遇后，主人公白井日菜子获得了魔法之力，能够变身成为魔法少女作战，而她战斗的理由只有一个——实现自己的愿望。



新闻短波 《SD高达G世纪 创世纪》确定发售日为11月22日，本作也是PSV发售4年多以来首款采用双卡带规格的游戏。

9月1日

久违了的任天堂网络直播会再度召开，会上公布了众多新作，对于今年游戏数量大幅减少的3DS平台堪称注入了一记强心针。

超级马里奥制造



2015年发售的《超级马里奥制造》成为了Wii U主机上的又一成功典范，如今3DS平台也将迎来这款创意之作。3DS版《马里奥制造》将于12月1日发售。本作将包含Wii U版所有部件元素，玩家可以享受自由制作关卡的乐趣。此外，“10人马里奥挑战模式”也将焕然一新，进化成全新的“超级马里奥挑战模式”。不过本作并不支持将关卡上传到网络，只允许玩家间本地联机或利用邂逅通信功能交换关卡。

马里奥聚会 明星突击

于E3展上公布的《马里奥聚会 明星突击》也确定了发售日为10月20日，同天还将发售黛西、瓦里奥、大金刚等7款全新的amiibo，此前发售的所有amiibo也都能与本作联动。游戏支持1卡4人联机，不过可玩的模式有一定限制，e商店则会放出《对战版》供玩家免费下载，利用《对战版》就可以不受限制地享受1卡4人联机、游玩所有模式，堪称聚会佳品。

波奇和耀西的毛线世界



曾于2015年7月在Wii U上发售的《耀西的毛线世界》如今也将移植到掌机平台，3DS版命名为《波奇和耀西的毛线世界》，预定2017年1月19日发售。掌机版在原版的基础上新增了波奇专用的关卡，并且收录了展现耀西和波奇日常生活的30话短篇影像，波奇的毛线版amiibo也将同日发售。

马里奥体育 超级明星

“《马里奥体育》系列”终于又公布了全新作品，本作同样是以系列中的人气角色展开体育比拼，收录足球、棒球、网球、高尔夫、赛马5大项目。与“《马里奥与索尼克 奥运会》系列”不同的是，本作的体育项目更加接近正规比赛的规模，比如足球就是11人对11人的大对决。游戏除了收录单人游玩的“淘汰赛模式”外，还支持网络对战。

皮克敏（暂名）



期待已久的《皮克敏》新作终于宣布将于2017年登陆3DS平台，本作的类型为横版卷轴ACT，玩家将操作奥利玛队长，带领着皮克敏们展开冒险。游戏会活用3DS的双屏机能展现更为丰富的关卡元素，更多详情有待进一步公开。

噗哟噗哟编年史



今年是“《噗哟噗哟》系列”诞生25周年，SEGA Games也公布了全新的作品《噗哟噗哟编年史》。除了以往的单人模式、多人模式和网络对战模式外，本作还追加了“RPG模式”，玩家可以在3D化的世界中，操作角色展开冒险，战斗则以消除的方式展开，不同角色还拥有各自独特的技能，适时发动即可对BOSS造成巨大伤害。游戏预定于12月8日发售，售价5490日元（不含税）。售价9490日元（不含税）的限定版还同捆25周年音乐CD、25周年广播剧CD以及3DS主题下载码。

女神巡礼



Capcom的原创新作《女神巡礼》概念独特，将与日本的交通IC卡（包括Suica、PASMO在内共计10种）展开联动。游戏人设由“《深爱》系列”的箕星太朗担当，主题是与寄宿在交通卡中的女神展开交流，随着亲密度的提高，女神的能力也会得到成长。用New 3DS的NFC读取功能识别IC卡中的乘车履历等情报后，在游戏中能获得各种道具，女神也会就此与玩家展开交流。本作预定于今年冬天发售，日本现实中存在的9000余个车站也会在游戏中登场。

桃太郎电铁2017 奋起日本

1988年诞生的《桃太郎电铁》堪称老牌系列，但在原开发商Hudson被并入Konami旗下后，系列的发展也就此停滞不前，让喜爱它的玩家望穿秋水，“《桃铁》系列”生父佐久间晃甚至在2015年于社交平台公开炮轰Konami。如今系列的最新作终于公布，《桃太郎电铁2017》预定于今年冬天发售，将收录130种卡片，为了顺应时代的发展，一部分旧有角色的造型也将焕然一新，

实况力量职业棒球英雄



另一款由Konami开发的新作《实况力量职业棒球英雄》同样预定于今年冬天发售。本作的故事发生在一座突然出现的迷之岛屿上，外形如同古罗马斗技场的古代棒球场成为比赛的舞台，具体新要素有待进一步公开。

新闻短波 3DS自带软件《邂逅通信广场》于9月2日大幅更新，追加了5款付费游戏，单价300日元，其中有两款游戏还提供了二选一免费下载。

黄金眼

栏目主持｜昂星团

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

一年一度的TGS又要到了，年底各个大作的消息也是呼之欲出。不过在这些消息公布之前，还是有不少素质不赖的游戏可以给玩家们解解馋，好了，下面就让我们来看看这次的黄金眼吧。



评分规则：本栏目采取30分的评分制，总分在27分～30分的为"黄金珍藏"级别，在24分～26分的为"热血推荐"级别。

3DS 蓝色雷霆闪电枪 爪

■苍き雷霆 ガンヴォルト爪■Inti Creates
■ACT■动作
■2016年8月25日■1人■1960日元■对应amiibo/扩张右滑杆



热血推荐

26

画面	■■■□□
难度	■■■□□
耐玩	■■■■■

主评人 白菜 9分

"《蓝色雷霆闪电枪》系列"第二作。神秘国度伊甸的战士入侵，主人公Gunvolt再次投身于战斗。宿敌亚裘拉作为主人公同时参战！一款游戏，两种风格，耐玩度爆表！

昂星团 9分

苍穹 8分

优点
- 截然不同的动作体验
- 适合所有玩家的难度调整
- 多样的游戏模式设计

缺点
无

动作性 延续了前作的所有优点，同时双主人公的设定让玩家能够在一款作品中体验到两种截然不同的游戏风格。Gunvolt的雷击鳞和电磁结界的设定依旧堪称绝妙；而亚裘拉几乎完美继承了"《洛克人》系列"的经典要素：枪系射击为主+击倒BOSS获得特殊武器，闪击冲刺又为其带上了本作独有的爽快感，让亚裘拉与强调跳跃动作性的Gunvolt做出了区别，以空中冲刺连续行动为主，自成另一种爽快。



▲连续的闪击冲刺甚至能够让亚裘拉在空中脚不沾地连续行动好几分钟。

难度调整 前作要通关不难，但要拿高分需要相当的技术。而本作相比前作略显硬派的难度设计，做出了相当大的调整。三种难度截然不同的荣誉点数模式，让玩家可以根据自己的技术有的放矢，即便是最简单的难度，S评价也是手到擒来。在挑战最高级的S+评价，甚至是挑战极限分数时，等同于前作的最高难度设定才会亮出獠牙、激发出自虐的魅力。装备方面的设定比起前作也有改良，一些前期容易引玩家浪费资金的设定也在本作中彻底剔除。



▲高等级装备不再直接消耗大量金钱制作，而是通过低等级装备提升经验值升级而来，为玩家初期游戏节约了大量资金和素材。

游戏模式 双主角系统=双倍主线流程体验。同样的关卡用两个主角也能玩出不同的感觉。真结局需要两个主角都打通主线才能看到。除了故事模式外，分数挑战和竞速模式的收录也增加了挑战感。而与注重通关的故事模式不同，挑战模式禁止了角色的无敌技能，并限制了等级，玩家可以享受到真正硬派的技术挑战。



▶挑战模式限定最高难度，手残党慎入！

3DS 银河战士 Prime 联邦战士

■メトロイドプライム フェデレーションフォース■Nintendo
■FPS■第一人称视角射击
■2016年8月25日■1～6人■5076日元■对应amiibo



22

系统	■■■□□
画面	■■□□□
乐趣	■■■□□

优点：玩法多样、关卡设计精巧
缺点：打击感差、后期乏味

7 游戏的操作手感尚可，不过打击感很差，再加上敌人动作僵硬呆板，即使击杀也没有什么快感。关卡的玩法比较丰富，谜题设计的难度也恰到好处，不过机甲的移动速度和镜头切换速度实在太慢，在后期的关卡中能明显感觉到攻速跟不上从四面八方袭来的敌兵，有种强行提升难度的感觉。本作的爆炸球小游戏颇具趣味，居然支持最多6人同时对战，不过不太耐玩。





8 相比之前的作品，战斗部分的比例有所加重，不过敌人种类较少，到流程中段就会出现乏味感。视角操作运用了陀螺仪功能是挺有新意的尝试，但实际操作会发现陀螺仪的反应比人的动作要慢一拍。



7 运用陀螺仪来转视角和瞄准微调很有意思，但操作有点累人，习惯整个操作需要一定的时间，否则会被满屏的敌人弄得喘不过气来。除此之外其他部分都可圈可点，就是画面和打击感欠佳。

3DS 妖怪手表3 寿司/天妇罗

■妖怪ウォッチ3 スシ/テンプラ■Level-5
■RPG■角色扮演■2016年7月16日
■1～2人■5184日元■对应邂逅通信/NFC/扩张右滑杆



25

画面 ■■■■■
系统 ■■■■□
耐玩 ■■■■■

主评人 昴星团



8分

《妖怪手表》系列"正传的第三作。剧情分别以历代男主人公天野景太和新入女主人公未空稻穗的视角，描述了两人在美国和日本展开的冒险故事。

 三味线 9分

 果汁 8分

优点	缺点
●成熟的系统设计 ●灵活多变的战斗 ●丰富有趣的小游戏	●合线前战力不平均

多种玩法 在前作中，游戏的系统就发展得相当成熟，本作把这些系统直接继承了下来。除了日常的捉妖怪、捕虫、钓鱼、四处捡道具外，每日事件和随机事件等等均有保留，还对应了美国的环境，增加了骑马、直升机、木筏漂流、超市和僵尸之夜等新玩法，令冒险随时充满了新鲜感。



▶你是要捉虫呢？还是要骑马呢？还是要……当个偶像？

战斗系统 本作依然采用6V6战斗的形式，但战斗场地却和以往不同。3×3的战斗场地里隐藏了各种各样的可能性，首先妖怪们就可以根据站位施行战术，比如让防御力高的单位站在最前面，方便身后的两个脆皮高输出单位进攻，又或者让两个输出单位挡住身后的回复单位来战斗。除此之外必杀技也增加了具体的范围设定，可以先蓄力必杀技伴攻，把对手逼到死角后再用其他人的必杀技一举歼灭，战略性比前作要高出许多。另外本作新增的妖怪手枪也是战斗的亮点之一，不仅能大幅增加队伍的输出火力，还可以增加指定妖怪成为伙伴的几率，降低了战斗的难度。



▲手枪的输出模式以转轮盘的方式决定，能否选中自己所要的模式还得看运气。

双线剧情 双线剧情完全参照了同名动画的剧情发展，但在合线的前期，两人的战斗阵容都各自独立，需要花精力分开培养，如果玩家在两人身上都花了十足心思，那么在合线之后的局面就会略显尴尬，但若只用心培养一个阵容，那么另一个阵容势必会有点吃力。撑到合线需要花一点时间，在这之前玩家很容易被需要频繁来回切换的剧情折磨得痛不欲生。

▶要不是因为剧情需要，估计没人愿意换掉自己喜欢的角色吧。

3DS 牧场物语 三个村庄与重要的伙伴们

■牧场物語 3つの里の大切な友だち■Marvelous
■SLG■模拟经营
■2016年6月23日■1人■5670日元■对应邂逅通信/无意识通信



23

系统 ■■■■□
难度 ■■■□□
耐玩度 ■■■■□

主评人 果汁



8分

经典模拟经营游戏《牧场物语》系列"的最新作，本作以3个村庄为主题，展现了3种不同的国家风格，让玩家能体会到美国西部、和风以及南国风情。在系统方面有料理Buff、效果牧场圈等要素，让牧场生活变得更为简便。

 三味线 7分

 古林 8分

优点	缺点
●人性化的简便操作 ●3个村庄各自有着明显的特色 ●有助于牧场生活的要素丰富	无

简便操作 作为系列最新作，本作虽然在玩法方面没有什么实质性的变化，但是系统方面再次完善，变得更为人性化。尤其是操作方面，无论是耕地还是砍树等动作，只需要连续按A键便可持续执行直到体力耗尽。本作还新增一个L键和村民打招呼的方式，让交流变得更为便利。



▶道具经过改造之后使用的威力、范围能更大，农活变得更轻松。

3个村庄 本作的最大卖点就是3个村庄，每个村庄都有其独自的特色。不仅居住的村民生活习惯、语言方式不同，就连出产的商品、动物也不一样。本作还拥有村庄交流等级的要素，与村民们加深感情、给村庄做贡献就能提升其交流等级，让更多特色商品解禁！其中最重要的结婚候补要素也与村庄特色融合，比如西部牛仔风格的帅哥、和风美人、性格和打扮都十分开放的南国美女，各人的性格特点都十分明显，想必总会有对上玩家口味的结婚候补对象。



▲3个村庄都有各自的守护神，玩家也需要和她们搞好关系。

辅助要素 本系列的游戏方式向来简单，而本作则在基础系统上新增了更多辅助要素。料理Buff让料理的作用锦上添花，牧场圈的组合加成效果也让玩家更乐于探索牧场配置。本作的作物品质由好几个属性决定，早期培育时为了应对不同主题的比赛，就需要注重培育某个属性的作物。动物方面依然有奶牛、羊等王道动物，最大惊喜便是能饲育宠物，宠物并非花瓶，还可以帮助玩家干农活，而且种类丰富，不仅有猫、狗，还有水豚等可爱的动物。在这些要素的帮助下，让玩家的牧场生活有更多能考虑的地方，不会感到沉闷。



▲和宠物成为灵魂之友还能触发特别事件！

《精灵宝可梦GO》的大热，让很多过去对“《精灵宝可梦》系列”不甚了解的人也加入到了玩家的阵营中，虽然这和系列固有的号召力密不可分，但是也不得不让人感叹互联网和便携智能设备的普及放大了这种趋势，希望将来有更多经典好玩的家用机和掌机作品登陆便携设备，从而让更多人接触到这些精彩的游戏系列。

便携领域

栏目主持：乌冬

情报室

文 纸鸢

LEVEL-5召开新作发布会，《雷顿》和《妖怪手表》要出手游

7月27日下午，LEVEL-5在其新作发表会（LEVEL5 VISION 2016 -NEW HEROES-）上，对旗下首款女性向手机游戏进行了披露，同时旗下几款系列游戏也有了新的动作。

LEVEL-5首款女性向游戏定名《少女勇者》（**オトメ**勇者），将于iOS和Android双平台上架，预计今年冬天正式发布。



▲主角形象展示。

在游戏中，玩家将会控制24个角色进行战斗。游戏人物设计是曾为《歌之王子殿下》动画担任人设的仓花千夏。本作同时也有可能进行漫画化或动画化。

另一大受人关注的知名游戏“《妖怪手表》系列”也正式发表了手机游戏的消息。游戏《智能机版妖怪手表》（妖怪**ウォッチ** for **スマートフォン**）也将在iOS和Android平台登陆，并且比起3DS版本加入了“独特的新机能”。游戏预定于今年秋天正式配信，届时游戏将具备“容易游玩的画面构成、高分辨率画面”以及“支持联网”的功能。

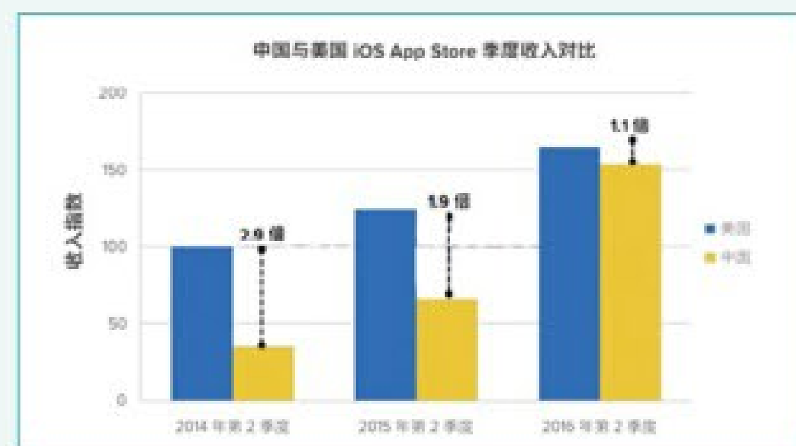

▲会上对智能机版本《妖怪手表》的介绍。

此外，“《雷顿》系列”也将发表新作。游戏最新作《雷顿女士 富豪王阿里阿德涅的阴谋》将在明年春天于3DS、iOS和Android平台上登陆，作为系列10周年的纪念作品，游戏主角将为雷顿教授的女儿卡特莉艾尔·雷顿（**カトリーエイル·レイトン**），由有村架纯进行配音，此外配音阵容中还有演员役所广司、黑木美纱等。

在《妖怪手表》之后的跨平台作品《点心世界》（**スナックワールド**）的TV动画将于明年4月开始在电视黄金档播出。同时还发表了该作对应的游戏。游戏需要使用相应玩具才能正常进行，在发表会上也提供了试玩。其手机平台版本将于2017年4月与电视节目同期发布；3DS版本则会在此后的7月正式发布。

LEVEL-5同时公布了在《点心世界》之后的新系列《百万吨级武藏》（**メガトン**级**ムサシ**）。这一商标是LEVEL-5在去年注册的，当时多被猜测为舰娘类型的游戏，在当天的发表会上LEVEL-5说明这将会是一个机器人A·RPG。在发表会上同样进行了游戏必杀技相关的展示，对应机种则尚未公布。

iOS游戏市场收入：中国首超美国成为第一



根据来自AppAnnie的市场调查数据，今年第二季度，在iOS游戏市场收入方面，中国首度超过美国成为世界第一。

在第一季度，中国市场的收入就超过日本成为世界第二，从当时的图表来看，中国市场的收入和美国已经非常接近。在第二季度，中国市场的收入超过了美国看起来也顺理成章，现在中国已然成为世界上iOS游戏市场的No.1。



▲增长迅速的中国市场。

中国市场之所以能够在第二季度超过美国，App Annie指出中国本土移动游戏的收入贡献非常大，《梦幻西游》、《大话西游》、《王者荣耀》这些畅销榜前几名的游戏是推动中国iOS游戏收入增长的主力军。当然中国市场也不乏成功的国外游戏，如年初人气火爆的《皇室战争》，不过目前在中国的畅销榜只排在第十名左右，收入贡献稍逊一筹。



▲第一季度，中国市场的收入就和美国已经很接近了。

中、美、日三国加在一起，约占到iOS游戏总收入的75%。App Annie预测在未来几个季度中，“中国有希望成为iOS总收入最高的市场”，从图表来看，这种估计似乎有些保守，毕竟现在的差距已经非常小了。

《纪念碑谷》制作人另起炉灶

曾经制作了大热门手机游戏《纪念碑谷》的主设计师Ken Wong因为“太想念澳大利亚了”，而于2016年离开了位于伦敦的Ustwo工作室，此后半年Ken Wong未参与任何游戏开发工作。

前不久，Ken Wong在家乡澳大利亚墨尔本成立了自己的工作室——Mountains，据Ken Wong介绍，Mountains将是一家以制作精巧游戏为目的的工作室。

此前，Ken Wong曾是Spicy Horse的游戏作品《爱丽丝 疯狂回归》（Alice: Madness Returns）的艺术总监。2014年，Ken Wong凭借其担任Ustwo Games主设计师的作品《纪念碑谷》获得外界赞誉。同时，Ken Wong也是出色的设计师，他在自己的网站上公布了大量的美术设计作品，风格在可爱的卡通风格与暗黑童话风格间跳转。


▲从 Ustwo Games 离职的 Ken Wong 并未透露之后的创业计划。


▲ Mountains 工作室的成员合影。

Kamina Vincent在Tin Man Game任职制作人及首席QA，游戏作品包括：Ryan North的《生存还是死亡》（To Be Or Not To Be）及《战锤40k 多恩的遗产》（Warhammer 40K: Legacy of Dorn）等。今年年初，Vincent获得了MCV太平洋地区Women in Games的“创作灵感大奖”（Creative Inspiration Award）。

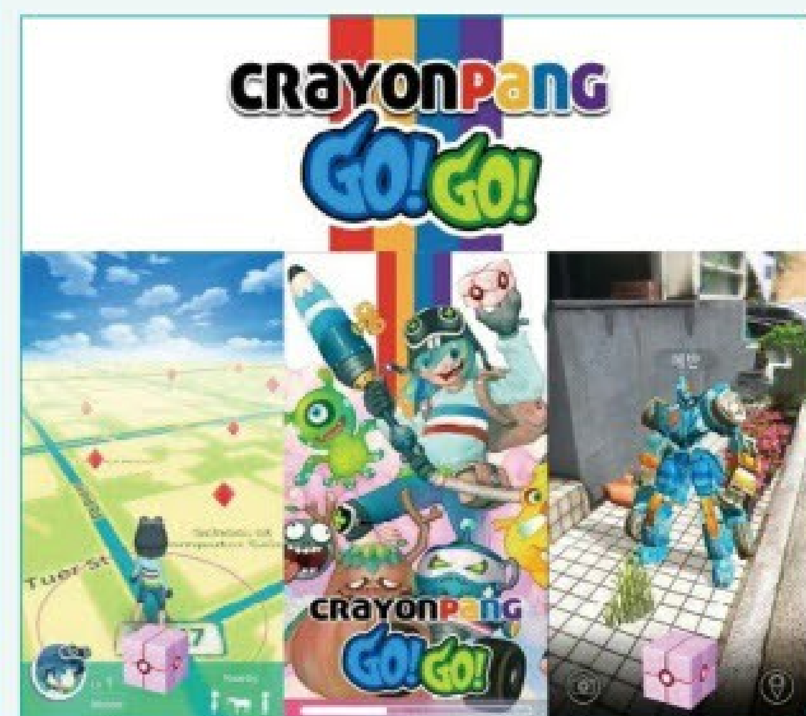
Sam Crisp是墨尔本皇家理工大学（RMIT）媒体研究及游戏编程专业毕业的学生，同时也是游戏《Movement Study1》的程序员及设计师，该游戏为他赢得了2015年Freeplay独立游戏节（Freeplay Independent Games Festival）“最佳视觉艺术奖”（Best Visual Art）。

Mountains工作室目前入驻了一间位于墨尔本的联合办公室，入驻该处的游戏公司超过三十家，其中包括Hipster Whale、Mighty Game、The Voxel Agents、League of Geeks等。

“在同一屋檐下有这么多家游戏公司，对于初创阶段的Mountains来说，有很大的益处。”Mountains的成员之一Kamina Vincent说，“世界上没有比这儿更适合制作游戏的地方了。每个人都非常慷慨地向我们提供创意、技术及精神支持。我们很高兴能够从中受益，也能够对此贡献一分力。”

Mountains已经开始制作第一款付费移动游戏，预计将于2017年发布。

《精灵宝可梦GO》山寨不断，这次是韩国版



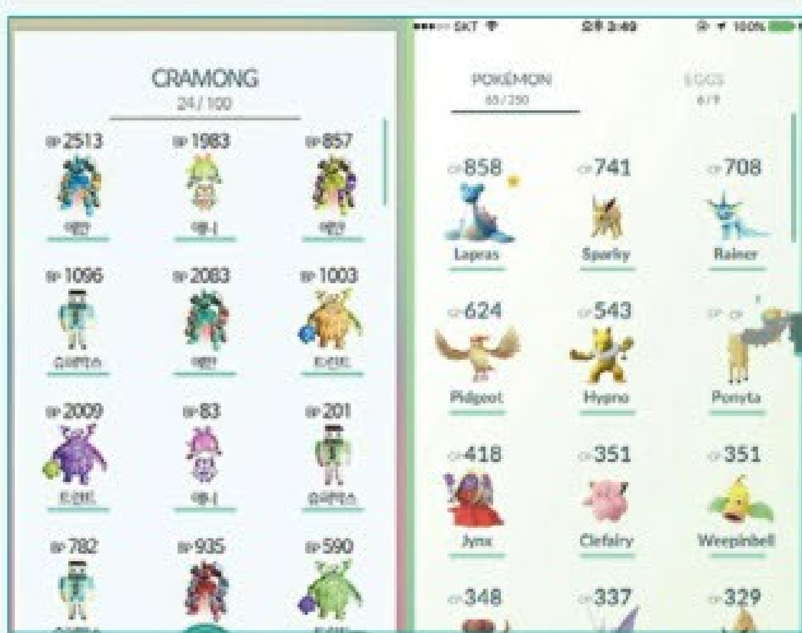
锁区问题让中国的《精灵宝可梦GO》玩家无可奈何，而我们的近邻韩国也一度是锁区的地域，这让不少韩国玩家变得急不可耐。之前甚至一个不怎么出名的韩国小镇束草，因为能玩《精灵宝可梦GO》而变成了旅游胜地，连市长都直播抓精灵了。

有需求自然有市场，韩国公司AIARA开发了一款类似的游戏《Crayon Pang GoGo》并于8月份推出。

实际上游戏的开发公司此前一直在开发AR应用，还曾获得三星电子的投资和支持。之前就推出过一款名为《Crayon Pang》的AR应用，玩家在实体卡片进行涂色绘制，下载App后通过摄像头扫描便能识别出名为“Craymon”的精灵。

《Crayon Pang GoGo》便是一款在《Crayon Pang》基础上制作的游戏，与《精灵宝可梦GO》的游戏界面非常类似，比如精灵的地图标识点和精灵信息的查看方式，玩家也需要选择角色扮演训练师。而在最为关键的捕获方式上，页面布局结构也基本相同，只不过将圆球换成了正方体，精灵也是随机出现在其他物体之上。至于游戏是否有道场PVP挑战以及具体的战斗方式，还需要等到游戏正式上线才能得知。

AIARA公司的负责人在接受采访时称：“《精灵宝可梦GO》的人气高居不下，我们在制作时有参考其中的一些设定，但是在增强现实中加入游戏玩法的想法是我们内部一直在探讨的。”

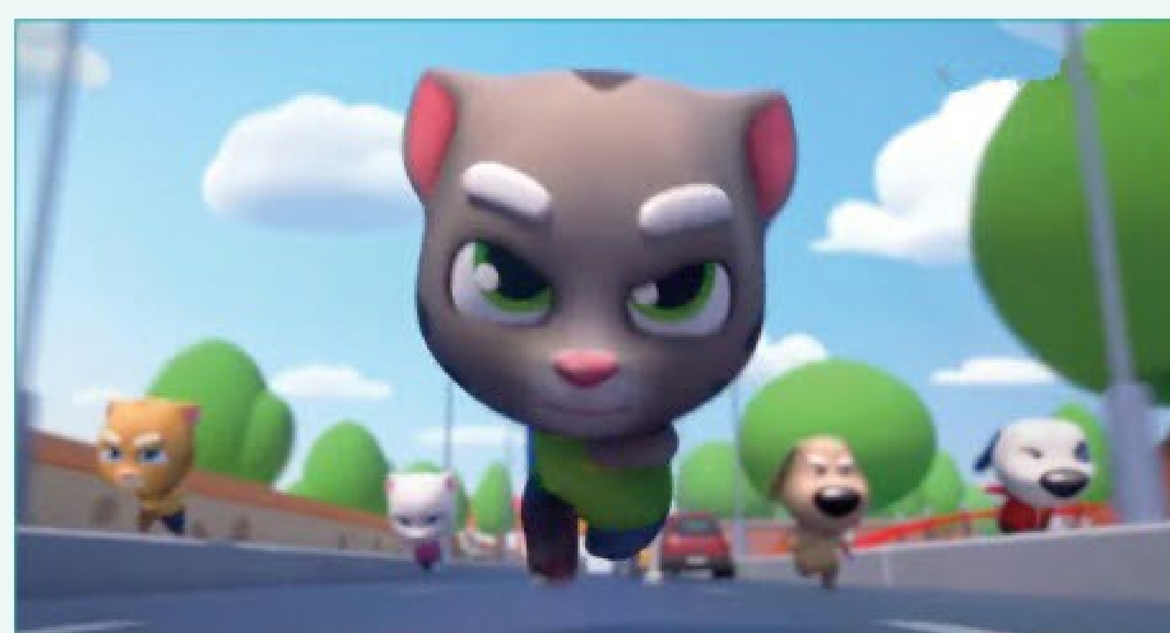


下载量突破45亿，“《会说话的汤姆猫》系列”推新作

为了庆祝下载量破45亿大关，开发商Outfit7推出一款无尽跑酷游戏《汤姆猫跑酷》，已经登陆iOS、Android、Windows和Amazon等平台。

从玩法来说，游戏与同类型游戏没有太多区别。最大的亮点是通过收集的金币，玩家可以帮助汤姆猫和它的朋友们打造自己的家园，升级建筑、解锁新的角色和场景。

Outfit7首席执行官Samo Login在采访中表示：“我们在游戏中融入了很多不同的元素，会引发玩家的一些情绪，包括勇气、独立、自我实现和激励等等。”他认为虽然目前跑酷游戏众多，但这款拥有独特世界和场景的游戏永远不会让玩家觉得无聊。



自2010年上市以来，“《会说话的汤姆猫》系列”15款作品下载量累计达到45亿，覆盖全球各种型号的移动设备。在全球超过230个国家和地区内，游戏的月活用户仍可以达到2.5亿。

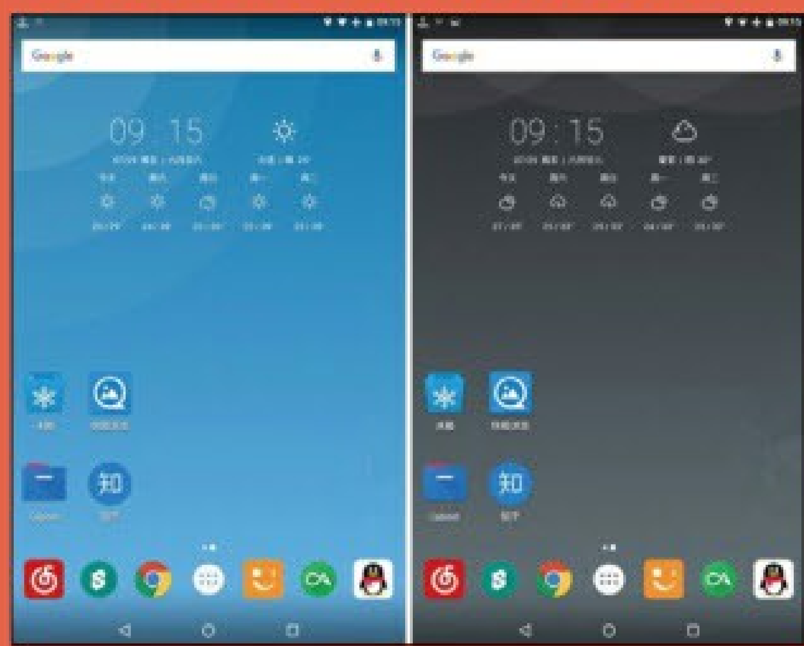
纵观这些游戏，大多数是与“汤姆猫”类似的游戏，比如深受10岁以下小姑娘喜爱的《会说话的安吉拉》，还有一些套用经典玩法的作品，例如《汤姆猫的摩托艇》、《汤姆猫泡泡射手》等，其中后者还可以在线PVP对战，合理利用了游戏庞大的而用户基础。

除游戏之外，开发商Outfit7还推出了动画和网络短片，并围绕IP打造周边产品和品牌授权业务。可能受到《愤怒的小鸟》电影的影响，该公司目前正在筹划一部以《会说话的汤姆猫》为主题的大电影，具体信息尚未透露，很可能成为下一款“躺赢”的游戏改编电影。

Pure

类型	天气	价格	免费

Android上的天气类应用不同于iOS，因为有插件的存在，可以在不打开天气应用的情况下就知道当前天气。而这款《Pure》则更进一步，开创性地将晴、多云、阴等常见的八种天气做成了动态背景，将其应用为动态桌面即可在桌面上显示当前天气，配合状态栏的温度即可准确知道当前的天气。



▲左为晴天，右为阴天时的桌面。



每一个动态背景都制作精美，让人有种身临其境之感，作为桌面亦也十分美观。完善的基础功能和精美的UI设计也令人称道。整个界面的设计显得简约却不失质感。

倘若用户不喜欢自带的主题，还可以自定义主题。打开《Pure》，首页展示的是城市、温度、空气质量和一周天气预报。这基本上就是一款天气应用所要包含的基本要素了。

向下划动则是每一部分的详细展示和附加的提示，天气预报展开是24小时逐时预报，空气质量包括PM2.5、PM10、SO2、NO2。

最下面是日出日落时间和生活指数。除了最纯粹的天气功能之外，Pure天气并没有任何广告或者多余冗杂的功能，整个UI看起来是如此的干净与优雅。

目前市场上很多天气应用不满足于仅仅作为一款“应用”，



结果就是广告众多，使用起来让人不堪其扰，虽然可能在一定程度上可以整合生活的方方面面，但同时也降低了追求简单的用户的体验。

如此一来，这款纯粹的天气应用就更显得有用武之地。如果你恰好在寻找简单清爽的天气应用，可以试试这款《Pure》。

花

类型	文本	价格	免费



这款《花》，着重推荐给那些追求文艺感的读者，因为它是一款日记应用，比起朋友圈或者微博这种社交日记的方式，《花》纯粹地只能记录生活里的点点滴滴，却没有任何评论和赞，只想让用户在浮躁的时代，听见自己内心的声音。

《花》首先是一本日记，日记撰写界面没有图片、没有大小标题、没有具体时间，惟一注重的只有真实的记录。但如果仅仅是如此的话，那也没有什么好介绍的了。



在用户每天发出一篇日记后，也会随机收到一篇陌生人的日记。用户不知道对方的姓名，也无法评论或者点赞，就只能去阅读……这种感觉其实有些微妙，和不认识的对方互相鼓励着，将日记一天天记下去的感觉也就是这样了。

当然，毕竟是用来记录文本的日记本，所以密码锁、夜间模式等基础功能并没有缺失。

值得一提的是，《花》提供了有趣的种花设计：一篇日记是一份肥料。记下一篇日记后，你不仅可以回顾曾经那些有趣的想法，也能慢慢看到属于自己的那朵花盛开的时刻，怎么样，很浪漫吧，各位文艺青年心动了吗?



Prio

类型	效率	价格	免费

贴士类软件是手机上最常见的应用之一，因为每个工作或者学习的人每天总有许多事情要做，尤其是一些小事情，例如下班拿快递、给女朋友打电话、下班买日用品……一个不小心忙起来这些事就会被忘在脑后，而贴士类软件就可以让你不再“忘事儿”。



▲可自定义的渐变色背景，柔和的无衬线字体，纯白的菜单栏。

这款《Prio》和其他同类应用最大的区别，就是让用户从“记得”去用，变成时刻“想着”去用。相比起那些传统的任务提醒应用，《Prio》从进入界面的那一刻便给人截然不同的美感。

所有待办事项，不是像便签条一样，整整齐齐左对齐排列，带着一个给你打打钩的框框，而是像滚动的歌词一样，长长短短、一行一行地居中排列，不经意间，形成一种错落有致的美感。配上柔和渐变的背景，整个页面一眼看上去非常舒适养眼，心情都会变得舒缓起来。如此一来，当用户在面对那么多的待办事项时，不经意间，压力也能转变成为一种享受。





《Prio》的操作简单易学。轻轻下拉即可新建一条新任务。左滑一下，便能完成或删除任务。点击任务名称，还可以进一步设置任务的优先级、到期时间、提醒和分组等。在任务列表中，点击最下方的图标，就可以将任务按照到期时间、优先级、创建时间三个维度进行排序。如果要处理的事情类型比较多，还可以对任务分组。

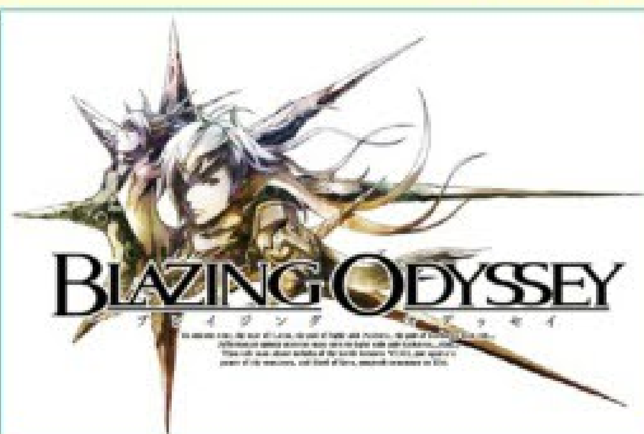
如果你也需要一个应用弥补自己糟糕的记忆力，不妨来感受一下《Prio》。

本体免费（含课金要素） Android/iOS

炽热奥德赛

ブレイジング オデッセイ

◆Gumi◆日版◆RPG



本作是一款非常爽快的2D王道RPG，主要乐趣是在于收集各个个性丰富的角色，通过战斗提升能力，然后挑战更加强力的敌人。玩家可以通过抽扭蛋和推进剧情获得同伴角色，在据点生产和强化角色的装备。5名角色组成队伍后可以前往迷宫探索，敌人为可见式，而且可以观察到它们的视线范围。玩家从敌人的视线范围外接触它们可以触发先制攻击，获得额外一回合的先攻权；反之者没有该优势，甚至有可能被敌人先制攻击。战斗只需点击角色图标即可发动攻击，而每次攻击都会扣减画面下方的行动槽，清零后回合结束。注意如果连续点击同一个角色，行动槽会消耗得更快。同属性的角色连续攻击会形成提升伤害的“连锁”，消耗战斗中储存的TP槽还可以发动全体连续攻击的必杀技。游戏还对应4人联机，组成最多16名角色的队伍参与特定BOSS的讨伐，耐玩度也得到了保证。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

高校之神

ゴッドオブハイスクール

◆YD Online◆日版◆RPG

就如标题所示，本作的故事以“高校之神”这个决定高中生王者的活动为核心，描绘了主人公“八云仁”这位打架达人逐步迈向巅峰的热血斗争。游戏剧情以少年漫画的形式表现，甚至连系统UI也起用了简单易懂的漫画风格。战斗中，玩家需以5人+好友1人的6人小队发起挑战，系统为经典的回合制战斗与指令输入，简单的触屏即可发动角色技能，在最佳时机点击还能使威力大增，成为扭转战局的关键。而通过组合不同的角色，还会激活更强的“羁绊技能”。由于活动中允许使用任何武术与武器，因此每个角色都拥有自己擅长的武器，发动技能时也有专门的动画，战斗过程的画面尤为华丽。而各类手游所必备的排行榜、强敌挑战模式也一应俱全，无比丰富的游戏要素足以让玩家沉迷其中。









本体免费（含课金要素） Android/iOS

ELCHRONICA

エルクロニカ

◆GESI◆日版◆RPG



本作是一款操作简单、剧情和玩法都十分王道的日式RPG。玩家既能在游戏提供的开放区域中与来自日本各地的玩家进行实时在线交流、共同探索迷宫，还能体验到人类、恶魔、精灵等种族命运交缠的异世界幻想物语，享受精彩不断的主支线剧情，而游戏中的同伴角色也全都配置了语音，可谓临场感十足。在系统方面，本作角色与装备都能自由育成，每个英雄角色都可以改变外貌，而游戏也为角色提供了许多可爱的虚拟形象，设计出属于自己的理想角色、与其他玩家在线交流，这些要素都是本作耐玩的保证。在战斗方面，当玩家在冒险中遭遇上强大的BOSS时，可以使用“应援要请”指令向其他玩家发送信息请求帮助，使附近接收到信息的玩家“乱入”到我方战斗中，共同御敌，趣味十足。





本体免费（含课金要素） Android/iOS

元素同盟 精灵兽与世界树之叶

エレメンタルリーグ～精霊兽と世界树の叶～

◆JoyTea Games◆日版◆RPG

本作的背景是人与精灵兽一同生活的世界，故事围绕传说之树——世界树展开，主人公为解开世界异变之谜而踏上旅途。游戏是一款地图探索型的幻想RPG，地图探索的形式是角色在配置好的格子上移动，可能会遭遇敌人或捡取道具，当遇上目标敌人时，该敌人的周边便无法探索，需要先打倒它才能继续进行探索。战斗是类似《锁链战记》那样的三线式守卫战，并拥有自动战斗的功能。想要顺利战斗，队伍配置必须兼顾好前卫、后卫以及回复役，玩家可以通过强化装备、自定义技能、提升能力值等方式来强化自己队伍里的精灵，尤其是技能的自由组合让组队的自由性增强。游戏里还存在公会系统，玩家可以加入公会，与同伴们一同参加大规模的公会同盟战。





下载空间站





愉快的暑假已然过去，广大学生党也重归校园，迈上新的求学之路。与此同时，9~10月的游戏大潮悄然到来，掌机平台上也有《怪物猎人 物语》、《传颂之物 两位白皇》与《最终幻想世界》等大作登场，看来又要开始担心荷包君啦！而本栏目所注重介绍的10款下载游戏在类型上同样层出不穷，想必能给玩家带来别样的体验。下面就一起来看看这些小巧的作品吧！

栏目主持：古林

南瓜先生的不可思议之旅



PSV

ミスター・パンプキンの不思議な旅

Flyhigh Works	AVG	文字冒险	日版	500 日元
1 人	2016 年 6 月 7 日		无对应周边	全年龄

本作是一款由众多简单小游戏组成、触摸玩法的脱出冒险类游戏。玩家将与主人公南瓜先生一同行走在奇妙的野菜王国之中，为寻找失去的记忆而踏上旅程。故事中的马铃薯、辣椒、洋葱等蔬菜皆以鲜活生动的拟人形象登场，整体画风有种奇特的美感，搭配上蔬菜们逗乐的动作与表情、节奏使人抖腿的BGM，以及各类趣味性十足的小谜题，可以说处处都充盈着魔性，时刻都在撩拨你的神经，让你的手指根本停不下来，适合每一个喜欢悠闲或解谜的玩家。



房东是大魔王



PSV

メゾン・ド・魔王

Mebius	SLG	模拟经营	日版	864 日元
1 人	2016 年 7 月 11 日		无对应周边	12 岁以上

本作是一款富有创意的塔防类游戏，玩家将扮演一位魔王，通过经营公寓、强化怪物军团来增强自身的势力，以此击败不断袭来的冒险者。公寓的房客皆为各种怪物，魔王想要吸收更多的房客，就需要满足怪物们各种特殊的要求，这也是提高它们满足度、提升其身体能力的重要手段，只有不停增强怪物的能力，才能不断获得战斗的胜利。魔王向房客征收的房租以及战斗胜利所获得的报酬又能用在扩张公寓面积等方面，从而将公寓打造成更加坚固的要塞。



史莱姆之野望



3DS

スライムの野望

Flyhigh Works	S・RPG	战略角色扮演	日版	500 日元
1 人	2016 年 6 月 15 日		无对应周边	全年龄

往常在各类游戏中充当杂兵的史莱姆终于“翻身做主角”，玩家需操纵这些软体怪物攻打人类，实现逆袭的野望。史莱姆的基本能力非常弱，与人类交战时得利用特殊能力“侵占”，夺取人类身体的控制权，进而驱使他们展开战斗。根据侵占兵种的不同，如农民、骑兵等，所能实施的战术也大相径庭。史莱姆自身的特性也丰富多样，诸如能够传送、分裂、腐蚀装备、封印行动等等，种类多达27种。合理利用史莱姆和敌人的特性，才能取得战斗的胜利。



小小勇者2



3DS

フェアルーン2

Flyhigh Works	RPG	角色扮演	日版	800 日元
1 人	2016 年 7 月 13 日		无对应周边	全年龄

本作是上辑介绍过的8-Bit风格小游戏《小小勇者》的续作，游戏风格保持了前作的传统，并在前作系统的基础上进行了一定强化。玩家需要一边打倒怪物练级，一边解开地图上的谜题从而不断拓展探索区域。本作的冒险舞台也是全新的，讲述主人公被一本可以说话的不可思议之书委托，需要出发前去寻找失踪的妖精。而主人公在冒险的途中与不可思议的少女相遇，并逐渐接近这个世界的真相，故事内容比前作要丰富得多，依然是款悠闲类的小品佳作。





3DS

小鸡满载

ひよこまみれ

Parkgraphics	ETC	其他	日版	300日元
1人	2016年7月20日		无对应周边	全年龄

本作是New 3DS专用的一款落下型游戏，玩法很简单，用触控笔拉扯下屏的弹弓将小鸡发射出去，如果能让小鸡正确地落在上屏的巢穴里，就能入手珍稀小鸡以及获得玩“鸡蛋奖励”和“飘飘时间”等奖励环节的权利。游戏没有Game Over的设定，轻度玩家也能毫无障碍地游戏。登场的小鸡有100种以上，造型各异，收集不同的小鸡是本作的乐趣之一。另外游戏画面可以随时截取，供玩家发布在Miiverse或SNS上，如果发布在Miiverse上，还能使用原创印章。





PSV

Volume

ボリューム

Mike Bithell Games	ACT	动作	日版	1980日元
1人	2016年8月10日		无对应周边	全年龄

他不杀人，他是大盗。本作就是一款利用各种小道具潜入一个个警备森严之地盗取宝藏的动作游戏。虽闻其声，不见其人，玩家将彻底贯彻游戏的“隐身”主义，利用百种潜行动作潜入英格兰各地，随着人气或恶名的提升，玩家手中的潜行用道具也会增加，驱使这些功能千变万化的道具躲开敌人、欺骗敌人，突破危机重重的场地机关，将盗到的财富分给平民！此外游戏还搭载了编辑机能，设计出原创舞台并向全世界展示，也是本作的一大乐趣。





PSV

切尔西必须要杀7个魔神

チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない。

Mediascape	ACT	动作	日版	1512日元
1人	2016年7月21日		无对应周边	全年龄

本作移植自2006年的PC同人游戏，是一款2D探索型动作游戏。故事讲述巴尼尼因为爆炸的猫暖房发电所的诅咒而长出猫耳，为了解开诅咒，她被神的使者带到了魔神的洞窟。在洞窟内，玩家要操作巴尼不断探索，收集被封印的武器、道具和时间能力，并杀死挡路的魔神。移植到PSV后，游戏画面对应宽屏，并追加了“克洛诺斯商店”，在这里可以通过花费资源来强化角色的能力，这样即使很难打的BOSS也能轻松突破，照顾到了不擅长动作游戏的玩家。





3DS

猫猫森林

ニャニャントモリ

Poisoft	PUZ	益智	日版	500日元
1人	2016年8月31日		无对应周边	全年龄

本作是一款以猫为主题的益智类消除游戏，游戏方式很简单，只需要把相同的猫咪图案连在一条线上就能进行消除。消除画面上所有猫咪后即可过关，还有道具可供玩家使用，大大降低了游戏的难度。除了观赏画风清新可爱的各类猫咪以外，根据玩家的游戏结果，还能从伟大的哲学猫咪身上得到“名言”。虽然这些名言是用类似猫语的形式阐述的，但仔细读一下的话会发现其中竟富含哲理！作为一款悠闲益智游戏，玩家不妨以收集全部名言作为目标吧。





3DS

海市蜃楼之馆

ファタモルガーナの馆

Furyu	AVG	文字冒险	日版	950日元
1人	2016年7月27日		无对应周边	17岁以上

本作是由Novectacle开发的音响小说，类型定义为“西洋浪漫悬疑恐怖”，曾于2012年登陆PC平台。故事由8章构成，制作者更坦言剧本构成参考了掌机玩家所熟知的《枪弹辩驳》。“海市蜃楼之馆”是一栋据说有魔女居住的诅咒之馆，凡是住在里面的人都将遭遇不幸。失去记忆的主人公醒来后发现自己身居于此，一位女仆却说主人公正是这里的主人。在女仆的带领下，主角目睹了这所公馆曾发生过的数场惨剧，谜团和真相也随着剧情的发展逐渐揭开……





PSV

乖离性百万亚瑟王

乖离性ミリオンアーサー

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	免费
1～4人	2016年9月1日		无对应周边	17岁以上

《扩散性百万亚瑟王》已在PSV平台成功运营了3年，而在智能手机上突破1000万下载量的作品《乖离性百万亚瑟王》日前也登陆了PSN。剧本方面同样由代表作为《魔法禁书目录》的镰池和马负责撰写，名家绘制的精美卡图、众多声优的倾情演绎依旧是本作的魅力所在。战斗中玩家最多可设5枚骑士卡，通过卡片的能力、特性与强敌展开激战，课金要素则是传统的“抽卡”。PSN版将陆续追加全新的卡片，原创的3D BOSS对应部位破坏，支援妖精也以3D建模呈现。





新作拼盘

文 果汁

PSV	偶像死亡游戏TV		D3publisher
アイドルデスゲームTV		日版	1人
预定2016年10月20日	对应周边未定		7344日元
AVG	文字冒险		

说起以偶像为题材的游戏本该是带给人积极向上、轻松愉快的气氛，但D3P却反其道而行之，推出了以残酷的生死斗争来争夺舞台Center的本作。那么就来看看目前公布的内容吧！

赌上生死的Center争夺战！

故事简介

顶尖偶像组合“Project47”每年都会举办一个大型活动来决定舞台Center，其名为“D.o.D”。今年的D.o.D是第10次举办，但却和前几年的不太一样……举办地点在深山内的古风洋馆——“七望馆”，不仅选拔出来的偶像包含排名低下的成员，就连活动流程的剧本也没有拿到手。就在这种不明不白的状况下，赌上生死的战斗开始了……

人物介绍

茅之崎千春



CV：上间江望

D-Rank第5位，现今少见的正统派偶像。个性开朗积极，聪明且判断力高，还具有不错的社交性，作为偶像的潜能相当高。虽然对今年的D.o.D抱有疑问，但还是为努力实现梦想而参加。

筑波白濑



CV：久保由利香

D-Rank第15位，性格开朗，妹系偶像，即使陷入困境也能用笑容面对。把千春和真理子称为“千春姐”、“真理姐”，很憧憬她们，最近人气上升速度很快。

多利帕克



CV：山口胜平

本次D.o.D的主持人，残忍狡猾，时而装可爱、时而毒舌。维持着高情绪推动这场死亡活动进行。

蒲田真理子



CV：浅仓杏美

D-Rank第88位，出道已有10年，是“Project47”的初期成员之一，温柔稳重的治愈系偶像。但运气不好，还过于老好人，并不适合在艺能界生存，出道期间人气都没有迎来爆发期。

游戏流程

玩家的目标就是在限制时间内避免成为各个舞台（关卡）的最后一人，突破每关审查前往下一个舞台。只要通过最终审查作为最后一人胜出的话，就能成为“Project47”的Center！

第一步：会面

偶像们相互见面，并从主持人处听取审查内容的说明。

第二步：探索

玩家能够在馆内自由行动，可收集道具或与其他偶像接触，获得更多情报为接下来的审查做准备。

第三步：审查

审查出名次为最后的偶像要进入死亡Live。



▶残酷的死亡Live，在自己的歌曲作为BGM的情况下迈向死亡……

突破审查必须的道具——梦想币

梦想币是在这场死亡游戏里胜出的必要道具，每次审查都会要求一定数量的梦想币，而且帮助通过审查的道具也可以用梦想币购买。梦想币可在探索七望馆的时候获得，也可以与其他偶像交涉取得，经过一定时间后根据支持者的数量也会获得一定数量的梦想币。当然，也可以通过“披露战斗”从其他偶像身上夺取梦想币。



▲梦想币可以购买道具或披露战斗的关键词！





▲用梦想币购买的关键词可以用于披露战斗中进攻对手的弱点，从她们身上夺取梦想币并让其丧失战意。但要注意这样过激的方法会让自己的支持者数量下降。



3DS	精灵宝可梦 太阳・月亮		Nintendo
ポケットモンスター－サン・ムーン		日版	1～4人
预定2016年11月18日	无对应周边		5378日元
RPG	角色扮演		

《精灵宝可梦 太阳・月亮》已经公布有一段时间了，本次拼盘就将至今主要的情报来一次汇总。还有由于官方已经公布了正式中文名称，以后书上《口袋妖怪》的叫法也会全部改为《精灵宝可梦》。

文 乌冬

新的舞台，新的冒险！

冒险舞台

《精灵宝可梦 太阳・月亮》的冒险舞台是位于南方的小岛——阿罗拉地方，这里由4个自然岛和1个人工岛组成。由于气候温暖，阿罗拉作为旅游胜地非常有名，有来自世界各地的游客到访。这里生息的宝可梦大多数都是本地的物种，偶尔也有渡海来到岛上的外地宝可梦。另外这里的人和宝可梦之间的关系非常亲密，由此发展出和其他地方不同的独自文化。



封面神兽

本作同样按惯例分为两个版本发售。封面神兽分别是代表太阳的索尔迦雷欧和代表月亮的露奈雅拉，索尔迦雷欧外形像狮子，露奈雅拉则像蝙蝠。另外两只神兽还有特别的形态存在。

索尔迦雷欧

分类	日轮宝可梦
身高	3.4m
体重	230kg
属性	超能力・钢
特性	金属防护



▲通常状态 ▲旭日状态

自远古时期就被当成太阳使者而备受崇拜，古人以敬畏的心称其为“吞噬太阳之兽”。索尔迦雷欧体内蕴藏着莫大的能量，无论走到那里都释放着光芒，并且大范围伸展的鬃毛让其身姿犹如太阳。索尔迦雷欧的特性为“金属防护”，作用是不会受对手的招式和特性影响而导致能力下降。

露奈雅拉

分类	月轮宝可梦
身高	4.0m
体重	120kg
属性	超能力・幽灵
特性	幻影防守



▲通常状态 ▲满月状态

自远古时期就被当成月亮使者而备受崇拜，古人以敬畏的心称其为“邀月之兽”。露奈雅拉时常吸收着光，并将光转化为能量，双翼吸收了周围的光后会发出新月般的光辉，让其身姿犹如绚丽的夜空。露奈雅拉的特性为“幻影防守”，HP全满时受到的伤害会减少。

主角

本作同样也可在男女主角中选择其一展开冒险，由于舞台在热带小岛上，所以角色的着装也比较清凉，另外系列主角特色的帽子也健在。



▲还可以自定义外观。



御三家



木木枭
分类：草羽宝可梦
身高：0.3m 体重：1.5kg
属性：草・飞行 特性：茂盛

木木枭的应变能力很高，战斗时除了会听从训练家的指示，还会配合当前状况组织行动。它在空中飞行时丝毫不会发出拍动翅膀的声响，能在不被发现的情况下慢慢靠近对手并使出强力的脚踢，或发射出像飞叶快刀般的羽毛，从远距离攻击对手。木木枭夜视能力很好，即使是在晚上也能和白天一样清楚看见东西，在夜晚战斗时有着压倒性的优势。



火斑喵
分类：火猫宝可梦
身高：0.4m 体重：4.3kg
属性：火 特性：猛火

火斑喵总是表现得很冷静，不会将情感显露在脸上，但是当训练家和伙伴陷入紧急关头时，它会使出全力拯救大家。火斑喵身上的毛含有油分，因此十分易燃，换毛时会把旧的毛一口气全部烧光，还能够将理毛后在体内形成的毛球变为火球，以此来作出攻击。



球球海狮
分类：海狮宝可梦
身高：0.4m 体重：7.5kg
属性：水 特性：激流

球球海狮能够利用鼻子呼出来的气制作水气球，在战斗中会利用水气球使出各式各样的战术。它还很爱出风头，在战斗中越是受人注目就越能发挥实力，但其实也有着勤奋努力的一面，私底下总是拼命地练习着制造水气球。比起陆上，球球海狮较擅长在水中活动，游泳的速度能够超越时速40公里。



PSV	战国无双 真田丸	Koei Tecmo Games
战国无双 ~真田丸~	日版	1人
预定 2016年11月23日	对应周边未定	7344日元
ACT	动作	

随着今年大河剧《真田丸》的热播，各厂商也纷纷借势推出了相关的游戏作品，本作正是其中之一。游戏将采用《战国无双4》的引擎，以“日本第一兵”真田幸村为中心，展现他48年波澜壮阔的人生。剧情从幸村随着父亲真田昌幸初阵开始，直到在大坂之阵迎来壮烈的终结。不但主人公会以少年、青年、壮年等不同时期的造型出现，其他部分角色的形象也会随着时间的推移发生变化。

文 苍穹

日本第一兵的生涯纵览！

新角色



CV：高野麻里佳

浅井长政与阿市的女儿。茶茶继承了名家的高贵气质，但由于其不幸的人生经历，给人一种不易亲近之感。直到与幸村等人相遇后，她才渐渐打开心扉。

CV：三宅健太

表里不一的策略家。真田昌幸的才华被武田信玄发现，之后也深得其子武田胜赖的信赖。然而在威胁武田家的时代浪潮之下，昌幸也发生了巨大的改变……

新要素·长期战

大规模的长期战役由数场战斗构成，包括前哨战、支城战、最终决战等。战场会随着时间的更迭发生早晚的变化，在战斗中满足特定条件就能利用“真田六文钱”发动各种各样的秘策。



▲本作采用了一整张3D地图展现日本全貌，川中岛之战这样的长期战则由多场小战役构成。



▲战斗界面的左上角出现了时刻表，战场也会发生对应的昼夜变化。



▲壮年版的真田幸村造型略显沧桑，他的招式乃至无双技动作也都得到了调整。

新要素·城下町

操作昌幸或幸村可以在城下町与民众交流、进行自我锻炼、建设各种设施、收集强化武器所需的素材等。完成NPC的任务委托后，还能积蓄“真田六文钱”，从而在下次合战中发动秘策。





▲故事从真田幸村年少时开始，玩家也得以操纵少年期的幸村投身于战斗中。



▶城下町的概念有些类似《真·三国无双》系列的居城、基地，不过在《战国无双》系列中还是首次出现。

文 古林 美编 sienna

旅行编织出全新的故事

フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～
ATELIER FIRIS

PSV	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	Koei Tecmo Games
フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	日版	1人
预定 2016 年 11 月 2 日	对应周边未定	6264 日元
RPG	角色扮演	

本作是 Gust 的超人气“《工作室》系列”最新作，同时也是“不可思议系列”的第二部作品。在前作《索菲的工作室》取得不错的成就后，制作方对其系统做出了进一步的改良，并首次推出了流动式据点，让主角不再局限于一定的区域，而是能够朝着广袤无边的新世界不断前进。游戏很快就会在 11 月 2 日与广大玩家见面，下面就一起来看看至今公布的相关情报吧。

故事梗概



在充满了各种“不可思议”的边境区域，有一座小小的城市隐藏在偏僻的荒野之中。

那里聚集了大量以采掘矿石为生的人们，是位于岩山之下的地底城市。由于特殊的环境，这里没有季节之分，甚至微风也难得一遇。就连阳光，也只能穿越岩石细小的缝隙，投落在昏暗的城市中。

在这个只能以水晶为光源、人们与矿石共存的城市里，居住着一位小小的少女。

少女心怀小小的梦想。

她希望能够自由周游外面的世界。然而这却是不可能实现的梦想。城市的入口处有一扇巨大的铁门，阻挡了少女所有的向往与憧憬。只有寥寥无几的人能够通过那扇门，少女白皙纤弱的手臂显然承受不起那份重量。

少女只能将梦想藏在心中，每一天都眺望着那扇紧闭的大门。没想到，这枯燥的日子忽然迎来了终结。

一次命运般的邂逅，让少女踏上了旅途。

旅行的目的

通过一年的旅行，女主角菲莉丝将抵达炼金术士公认考试的会场。在那里，她会接受炼金术相关的考试，考试内容由笔试与实技组合而成。这将成为考验菲莉丝旅行经验的一大转折点。一旦考试通过，菲莉丝就会正式成为梦寐以求的炼金术士，开始全新的冒险。



▶笔试中需要根据问题选择正确的选项。

系统介绍

调合

调合作为“《工作室》系列”的重头戏，始终随着系列的发展而不断进化，本作也在前作的基础上新增了全新的要素。核心内容依旧是《索菲》的可见式拼图调合，但却新增了需要大量材料的“超弩级调合”以及调和过程中的新要素“触媒”。玩家只需找到各地的“旅行者篝火”就能立刻打开帐篷进入炼金工作室，不再局限在一个小小的城市。

超弩级调合



▲旅行中可能会面临困难的情况，这时候需要使用数十倍的素材来进行惊人的超弩级调合。

旅途调合



▲发现各地的“旅行者篝火”，并在这里支起帐篷……

调合过程



❶ 选择道具配方：通过配方构思，还能够得到更多的配方哦！
❷ 选择所需的触媒：使用触媒后，根据触媒的种类会在盘面出现不同的奖励路线。
❸ 投入材料，完成调合：将不同形状的材料投入炼金釜！

配方构思



▲在旅途的过程中，通过各式各样的方式积累经验，就能够构思出更多的配方。

角色介绍

菲莉丝·密斯特鲁特

对外界充满憧憬的本作主人公

「只要学会了炼金术，我一定也能在外面生活。所以我要成为炼金术士，然后到外面去！」

年龄：15
职业：炼金术士
画师：ゆ－げん
声优：本渡枫

本作的主人公，居住在被封闭大门所隔绝的地下矿山小镇。拥有探知矿石所在位置的特殊能力，并活用这个能力完成自己的工作。从来没有离开过小镇，因此对外面的世界充满了憧憬与向往，并视之为梦想。因为某个契机而知晓了炼金术的存在，因此开始向广阔的世界进发。性格稳重成熟，十分坚强。

莉亚妮·密斯特鲁特

十分了解菲莉丝的姐姐

菲莉丝的姐姐，与她一起居住在地下矿山小镇中。是一名优秀的猎人，也是能够离开村子到外面去的极少数人之一。深爱着妹妹菲莉丝，对她的溺爱也是镇上有名。由于能够理解菲莉丝强烈想到外头去看看的想法，因此对妹妹的现状感到痛心。

「嗯……这是菲莉丝你的想法啊，我当然会支持你。」

年龄：18
职业：猎人
画师：NOCO
声优：佐藤あずさ

伊美莉娅·冯·莱维布

自称——天才炼金术士

「全都交给我吧！」

年龄：15
职业：炼金术士
画师：ゆ－げん
声优：金子彩花

自称天才炼金术士的少女。自尊心极高，是位勤奋的努力家，投入了全身心去钻研炼金术。性格有些孩子气，且争强好胜，但还是个十分坦率的好孩子。与菲莉丝是一起以炼金术士为目标的竞争关系。

雷维·贝尔加

一心追求强大的旅行剑士

为了变强而四处旅行的流浪剑士。为了达成自己的目的，正在寻求各地的强大武器与道具等物品。外表看上去有些可怕，但实际上却是个擅长做任何家务的人。基本上性格严谨认真，但偶尔也会忽然做出奇怪的举动，显得有些冒失。

「我只是……一心想要变强罢了。」

年龄：24
职业：剑士
画师：NOCO
声优：寺岛惇太

采取



◀除了一向的调查采取外，本作还可以使用手杖打破树木或岩石来获得材料！



◀甚至还能用道具进行破坏。使用道具有可能获得珍稀道具。

让旅行变得更有趣的全新要素







将菲莉丝引向梦想的炼金术士

「菲莉丝，你要不要……尝试一下炼金术？」

索菲·诺恩缪拉

年龄：20
职业：炼金术士
画师：NOCO
声优：相坂优歌

教授菲莉丝炼金术的炼金术士，菲莉丝尊称其为“索菲老师”。为了能够在公认考试中合格，她离开故乡，正在周游世界各地。性格天真烂漫且活泼开朗，由于经历过各种事情，如今已经成长得拥有成熟的一面。

与索菲一同冒险的少女，同时也是她的炼金术老师。与索菲的关系非常好，几乎可以说是亲友甚至是家人。性格认真而沉着，但也有其冒失的一面。拥有丰富的炼金术知识，一直在温柔地守护着徒弟索菲与曾徒弟菲莉丝，给予她们炼金方面的建议。



守护着炼金术士们的“不可思议”的少女

普拉芙塔

年龄：？？
职业：炼金术士
画师：ゆーげん
声优：井口裕香



希望能够与全世界植物交谈的旅行者

「只要是有关植物的东西，全都可以交给咱！」

奥斯卡·贝尔玛

年龄：20
职业：旅行者
画师：NOCO
声优：山下诚一郎

能够与植物交谈的青年。与索菲是同乡，过去还曾一起冒险。以前是个小胖子，但在旅行的过程中变得苗条多了。尽管性格上还是有着自我中心的一面，但与小时候比起来，已经改善了许多。

职业为脚本家的女性。好奇心旺盛，对细节不大在意，性格大咧咧的。是个只要快乐怎样都无所谓的快乐至上主义者。从父亲处学会了战斗的方式，因此战斗能力相当高。然而因为为人过于随意，成了一位超级路痴。基本上只会遵循自己的想法来行动，但偶尔也会展露出深思熟虑的一面。



快乐至上主义的愉快脚本家

「无论遇到了什么事，也要快快乐乐地活下去！」

多罗塞尔·维斯贝格

年龄：26
职业：脚本家
画师：ゆーげん
声优：小泽亚李

战斗

本作的战斗依旧为半即时回合制。根据角色的速度值，敌我双方会轮流发动攻击，甚至可以以简单的方法引发极具速度感的连锁攻击。此外每位角色依旧拥有华丽的必杀技，还能通过累积伤害打破敌人的防御，让其进入无所遁形的“BREAK”状态！



▲将画面左侧的蓄槽积满后，就能发动强力的连锁攻击！



▲BREAK 将使魔物陷入昏迷状态，无法行动。此时正是攻击的大好时机！



▶姐姐莉亚妮的必杀技『花鸟风月・解』。

新要素？副武器系统！

参战角色除了主要武器外，还可以装备两样副武器。武器拥有不同的属性与技能效果，可以根据敌人的能力进行人员配置，大大提高战斗的效率。



▲雷维能够使用长枪，拥有使敌人能力下降等极具技巧性的技能。



▲伊美莉娅的副武器为枪械，枪械拥有大量特殊技能，消耗 MP 可以发动强力攻击。



▶莉亚妮会交替使用弓箭与长剑。长剑泛用性极高，可以应对任何敌人。



被称为「不死之身」的老练佣兵

安格里夫・达尔曼

年龄：55
职业：佣兵
画师：NOCO
声优：楠大典

豪放爽快的佣兵老者。身经百战，已经到过世界各地，葬送了无数的魔物。因为这些经历，人们也称他为“不死身的安格里夫”。出于某个目的，对金钱十分执着，并扬言存钱才是人生的目的。十分爱酒，会到各地的酒馆寻找美酒。

出身于以记录历史为目的的民族“标之民”的青年。个性冷静，总能采取先人一步的行动。身为一名历史学家，拥有对各地遗迹进行考察的经历。由于某个原因而患上了女性恐怖症，与女性对话也成了一大难题。



搜寻并记述历史的冷漠历史学家

卡尔德・劳

年龄：？？
职业：历史家
画师：ゆ－げん
声优：东地宏树



热爱旅行的优秀锻冶师

罗吉

年龄：28
职业：锻冶师
画师：NOCO
声优：石川界人

热爱旅行的青年，职业为锻冶师。个性严谨实诚，以前还曾与索菲等人居住在同一个城市。如今在福尔斯海姆经营锻冶的生意，职业手腕受到居民的热烈好评。与当地居民凯是好友，常常一起去喝酒。

居住在福尔斯海姆的少女。性格积极向上、活泼爽朗，同时也是一位小小的贪吃鬼。正处于好奇心旺盛、对什么事都产生兴趣的年龄。与当地居民梅娅从小一起长大，常常玩在一块儿。



好奇心旺盛的贪吃鬼

艾丝卡

年龄：11
职业：居民
画师：NOCO
声优：村川梨衣

文 三味线　美编 sienna

Jail——那是被称为“拥有生命的监狱”、难攻不落的人类收容所

数十年前突然出现并使城镇陷落的监狱“Jail”
管理着一群被称为“童话”的不祥怪物

少年杰克是 Jail 收容者的其中一人
在这段几乎让人忘却了起始、仿佛永恒的时间里
他被夺去了梦与希望、心灵的安宁等作为人类应该拥有的一切
日夜接受着残酷的拷问，仅仅只能算活在世上

然而在所有光芒都被持续遮蔽的某一日
一个名为“血式少女队”的组织将杰克从牢狱中拯救了出来
那正是他与血式少女共同越狱的命运启程之时

为了夺回失去的一切
杰克与血式少女队决心逃离这所难攻不落的监狱之地！

神獄塔 メアリスケルター
MARY SKELTER

PSV	神狱塔 Mary Skelter	Compile Heart
神獄塔 メアリスケルター	日版	1人
预定 2016 年 10 月 13 日	无对应周边	7344 日元
RPG	角色扮演	

产出过不少福利游戏的地雷社这次又为大家带来了一款全新的 RPG 作品。延续宅男向游戏惯有的套路，本作也收录了许多萌妹子角色，除了丰富多样的职业外，玩法也颇有新意，喜欢第一视角迷宫探索类游戏的玩家可不要错过了哦。



Story

那是一座拥有生命的监狱——Jail，少年杰克与他的青梅竹马爱丽丝成为了这所监狱的囚犯，每天都接受着怪物看守者“童话”极其残酷的拷问。在这些让人发狂的日子里，他们二人相互依偎才得以保持精神上的清醒，并立誓要从这地狱般的地方逃离出去。

就在他们身心承受能力到达极限、即将放弃一切的某日，一位手持巨型剪刀武器的少女出现在他们的眼前……

关键词

黎明



“黎明解放战线”，简称“黎明”，是为了对抗童话和梦魇而建立的人类组织。该组织肩负着解放地区的自治、巡逻、研究、医疗等职责，对于解放地区中的人们来说是不可或缺的存在。

组织的核心人物有数十名，其中代表人物是一个叫“十岛博士”的人。

血式少女&血式少女队

诞生在 Jail 中的珍稀少女，拥有着超越常人的身体素质与各种特殊能力。她们的名字全都与世界级著名童话相关，但没人知道其中缘由。在血式少女当中会出现少数像主人公杰克这样的“血式少年”。

由黎明解放战线中的血色少女聚集在一起所组建的队伍，就是“血式少女队”。队员身穿黑色制服，以拯救被囚禁在监狱内的人们为目标而展开活动。当然血色少女队还有另外一个目的，那就是逃离 Jail。



解放地区



存在于监狱 Jail 中，从童话与梦魇的收容中逃脱的人们所居住的地域。解放地区的人们搜罗着仅有的物资，过着万般无奈、自给自足的生活。

太阳教团



太阳教团是监狱中一名女性以希望和活力为名义而设立的团体，其总部设在解放地区，进行着为贫困者烧饭赈灾提供场所、经营孤儿院等活动，不断扩大活动的圈子。

太阳教团的教祖“满”拥有“大阳女”的称号，受到众多教团员的拥护，以预言述说着人们的前进之路。

Jail

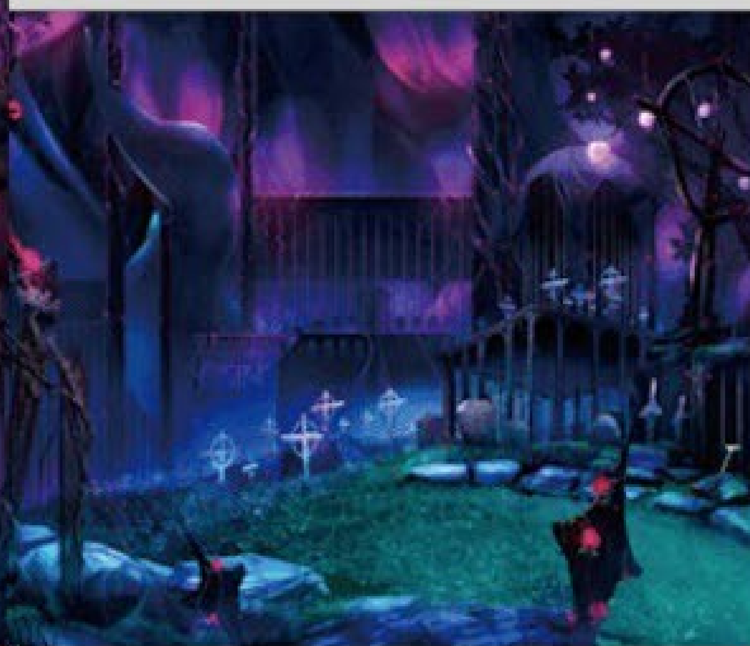
Jail 是突然从地下延伸而起、将大地下沉的生命体，它从地下 666 米深处制造出巨大的监狱，监狱周围被险峻的山崖所包围，因此想要越狱几乎是不可能的事情。Jail 的中央是一座延伸至地上的巨塔，该塔是以越狱为目标的人们的惟一希望。



核心



Jail 制造出的监狱划分成复数区域，在各种各样的监狱区域深处有着一种被称为“核心”的东西。







系统

恐怖的“梦魇”捉迷藏开始了……



将入侵监狱的敌人全部击杀，恐怖的看守者“梦魇”一直徘徊在监狱迷宫之中，谁也不知他会何时出现在身边……

梦魇的周围数十米缠着一层“梦魇空间”，若被其中的黑暗吞没，视界就会变成漆黑一片，此时梦魇将疾奔而来，发动袭击！

逃走 or 赌命战斗，选择权就在你手中！

战斗基础



战斗队伍由主人公杰克与血式少女共计最多 6 人组成，由玩家下达指令进行战斗。

战斗画面左上角的行动条决定角色的行动顺序，杰克没有战斗力，若血式少女全员都失去行动能力就会 Game Over。在战斗中攻击异型怪物的弱点、使用终结技将其击倒，就会出现怪物大量喷血的刺激画面！

灭绝模式



在战斗中被“血”持续沐浴的血式少女们会进入疯狂的“灭绝模式”，身姿与言行都会发生变化。

该模式中的血式少女会释放潜藏的力量，全体成员的能力数值都得到提升，还能使用必杀技“灭绝技能”。

魂血技能



血式少女在战斗中选择“舔舔”，就能从沾满鲜血的同伴身上舔取血液，发动“魂血技能”，获得回复、强化等特殊效果，一举扭转劣势战局！

被舔的血式少女会减少身体染上的鲜血，远离灭绝模式。

血液暴走模式

当受到大伤害、或是有队员失去战斗能力时，血式少女们的精神就会变得不稳定，开始累积“污秽”。若处于污秽积蓄的状态，被血持续沐浴的血式少女或许会进入被疯狂所吞噬的“血液暴走模式”而非灭绝模式。血液暴走模式下的血式少女不受玩家控制，不分敌我发动攻击。若要恢复正常，就必须使用能净化污秽的“玛丽之枪”！



▲灭绝模式与血液暴走模式在外表上也有所不同。

玛丽之枪

主人公杰克将自身血液注入“玛丽之枪”并射向血式少女们，可以净化其身上的污秽。此外玛丽之枪还能不断成长，获得对战斗有利的能力。



杰克使用玛丽之枪会减少自身血液，若在贫血时使用，就会使杰克陷入昏迷状态。如果感觉到血液较少，玩家可以使用杰克的指令“造血”来增加血液。

昏迷状态

杰克除了使用玛丽之枪，还能以自己为盾来守护少女们，为战斗提供帮助。不过这些行为有时会使杰克陷入昏迷状态，昏迷的杰克将在一定回合内无法行动，若在一场战斗中陷入昏迷状态达到特定的回合数，就有可能再也无法战斗！

三大欲求

Jail 的成长需要满足“食欲”、“性欲”、“睡眠欲”这三大欲求。欲求可以在迷宫探索以及战斗中得到满足，只要有一项达到最大值就能从 Jail 处获得“Jail 奖励”。好好利用三大欲求不仅能开辟新的道路，还有可能会成为颠覆战局的关键。

食欲：战斗中敌人喷出的大量鲜血可以积蓄画面右上方的食欲计量槽。

性欲：触碰迷宫内 Jail 的“性感带”，又或者调查宝箱和采集点、在战斗中选择“舔舔”指令，都可以积蓄画面中的性欲计量槽。

睡眠欲：在冒险中有时会突然进入“Jail 睡眠时间”并自动积蓄睡眠欲计量槽，不过此时玩家受到攻击、又或者队员中有人变成无法行动的状态，就会减少睡眠欲。



▲ Jail 奖励。

职业

血式少女可以改变自身的职业。变更职业后，血式少女的外表、装备品、技能、战斗风格等都会发生改变。

血式少女都有着适合自身的职业，比如爱丽丝和灰姑娘就适合“圣骑士”、“破坏者”等擅长近战的“斗士系”职业，而魔法能力优秀的拇指公主则适合重视攻击的“血液女巫”、重视回复能力的“治疗师”等“魔术师系”职业。

根据自己的爱好，编成最强的血式少女队伍吧！



▲更换职业就会变更外貌。



▲众多职业任君选择。

人物

杰克



CV：酒井广太

本作主人公，外表比较文弱，但实际上有着坚强的一面，关键时刻为了保护同伴可以献出自己的生命，是一个十分温柔、心地善良之人。

被前来救助爱丽丝的小红帽带着逃出了牢狱，看到少女们即使负伤也要继续战斗的身姿，内心祈愿着能成为她们的力量，支援着血式少女们的越狱行动，直至后来，他发现自己是拥有与少女们相同血式能力的“血式少年”……

格莱特



CV：种崎敦美

好奇心极其旺盛，认为自己兴趣以外的东西全都十分无聊，是个缺乏伦理观的少女。觉得杰克是个“有趣的老好人”，常常兴趣十足地看着他。由于太过没常识导致她常常有惊人发言，总是受到其他血式少女的注目，不过意外的是她本人似乎并不讨厌这样。

辉夜姬



CV：五十岚裕美

长期闭门不出，只有满足其要求才会战斗，是个极其麻烦之人。移动和战斗的时候都乘坐着巨大载具“竹子1号”，不愿自己多动一下。

与杰克初次见面时只将他当做成便利的跑腿，但在一同经历并跨越过许多磨难后，渐渐敞开心扉。

灰姑娘



CV：今井麻美

使用夸张的大小姐语气的少女。平日总以一副傲慢口吻对杰克说话，其目中无人的态度常让人困扰，不过也有着在意周围、突然变得谦虚的一面，意外地不擅长应对别人对她率直的表扬。

小红帽



CV：大久保瑠美

时而豪快、时而粗心，疾驱在监狱中的单纯少女。欣赏杰克是个“有毅力”的男子汉，总是以调戏杰克为乐。

小红帽是最早被发现的“血式少女”，担任着少女们的姐姐般的角色。

十岛博士



CV：山本兼平

黎明解放战线创建时期就已经在了的Jail研究者，被通称为“博士”。比谁都要更加了解关于Jail的知识，虽然性格冷静，但脱离Jial监狱的心情比谁都要强烈。



CV：高桥李依

姐妹三人都是血式少女，三姐妹中的长女。由于长女的性格，对杰克的态度总是很严厉，经常责备杰克，其实很欣赏他充满活力又努力的样子，但却无法坦率对其说出赞扬之词，只会偶尔一个人忸忸怩怩地喃语。



CV：小泽亚李

拥有一头超长金发的少女，虽然初见杰克时，将他误会成是非常时期的食物一口咬住，但通过喂她食物、陪她一起玩耍等日常交流，她就渐渐变得亲近了。



CV：龟山雄慈

态度粗鲁恶劣的黎明“武器制造士”，是制造血式少女们的“血式武器”的少数职人之一，虽然平常说话语气不好但其实担心着杰克等人，有时会出言相助。



CV：高野麻里佳

血式少女三姐妹中的二女，对被众女调戏的杰克十分温柔，性格冒失，偶尔会做些出人意料的事情。不知是因为没自信，又或是其他原因，害怕看镜子。



CV：落合福嗣

解放地区的入口看守人，虽然常挂着一副和蔼可亲的表情，但却有莫名的威压感。



CV：长久友纪

血式少女三姐妹中的三女，是个言行都不可思议的人，虽然其无法捉摸的地方有时会让杰克困扰，但也有着温柔的一面。平常很少说话，总以点头、摇头来表达意思。



CV：笹本菜津枝

性格冷静、看事透彻又心地善良的黎明“救护班的大姐姐”。一边倾听大家的烦恼提供建议，一边与博士调查关于Jail的方方面面，发挥着自身的才能。



CV：中岛唯

在制造士阿春那里当助手，平日在卖道具的店里做着柜台工作的少女。



CV：上坂堇

杰克的青梅竹马，与杰克一起被Jail捕获而成为了收容者。在被小红帽救助之时知晓了自己是血式少女，为越狱充分发挥自己的能力。

平常对物事保持着冷静判断，总是一副酷酷的模样，但面对牵涉到杰克的事情时就会不自觉显露出各种情感。



CV：土岐隼一

冷静且有威压感的太阳教副教祖。常在太阳女身边照顾着她，为她的言语行动作说明。



CV：吉冈麻耶

太阳教教祖，在教内被称之为“太阳女”。本人总以“满”为第一人称与他人对话，常用些不可思议的言论来试探他人，但却不知为何散发着神圣庄严的气息。

文 果汁 美编 咕噜

PSV	传颂之物 两位白皇		Aquaplus
うたわれるもの 二人の白皇		日版	1人
预定2016年9月21日	对应周边未定		7344日元
S·RPG	战略角色扮演		

经过长达一年的时间，"《传颂之物》系列"最后一作《两位白皇》终于就快迎来发售日。在前作结局让人欲罢不能的情况下，本作的期待度可谓达到顶峰。那么在正式接触最终作前，就来让我们总结一下目前的情报吧。

故事介绍

"公主殿下就拜托你了……猫音，你要幸福啊……"——把皇女与妹妹的未来托付给哈克后，奥修托尔的肉体与灵魂回归天际，化为这个世界的一部分。哈克因此抹去了自己的一切，为了帮助大家，他戴上奥修托尔留下的假面，选择了以奥修托尔的身分活下去的道路。席卷大和的战乱之世即将开幕——

うたわれるもの 二人の白皇

POCKET HALO 光盘视频收录

新参战角色

为了取回国家与威信，皇女复活！



▲安洁的战斗风格竟然是令人意外的狂战士型，颇有初代女战神卡露拉的风范。





▲虽然CG中的皇女看上去像变了个人似的勇猛，但实际上耍性子的地方一如既往，这让人感到安心。

注目点 看起来弱不禁风的外表却举起了巨大的斩马刀，不愧是继承了皇族血脉的人。

安洁

CV 赤崎千夏

大和国的皇女，性格天真烂漫，有些高傲但本质还是个听话的好孩子。在前作被人谋害下毒导致身体虚弱，本作以参战角色的身分入队，为了取回自己的国家和威信，皇女挥舞起大剑突入战场！

意想不到的助力！

芙米露露

CV 仪武佑子

图斯库尔出身，是位美丽、豁达的少女。负责服侍久远，但同时也是她的理解者，如同姐姐一般的人。因极具魅力的容姿而引起各种各样的问题，让久远十分烦恼。



▲芙米露露使用法术时会进行咏唱，歌声也非常引人注目？

战斗风格

芙米露露擅长使用召唤术，是个集攻、防、回复于一身的万能角色！其连击以各种各样的法术为中心，附加弱体化敌人、回复我方等实用效果，还会出现召唤各种式神的演出。



连击 蜜月

召唤蝴蝶，在芙米露露周围制造强力的真空之刃，虽然是近接攻击，但范围波及 360 度，适合被围攻时使用。

连击 水华



让攻击目标的脚下生成水面，再从中召唤金鱼一般的式神进行攻击。拥有上升、下降的 2 段连击，追加效果也会不同。

连击 百华蜜



具有复合效果的特殊连击，初段是回复体力，二段则是赋与提升行动顺序的 Buff，三段为生成一个将范围内的敌人拉近过来的“阵”。



连击 稻荷雨

当芙米露露从我方单位处得到强化或回复效果时就会发动的特殊连击。如果连击指令输入成功的话，不仅自己得到的增幅效果会加强，还会扩大范围让我方其他单位也能享受到加成，就像是“增幅器”一般有趣的连击。

注目点

让人意外的登场时机。芙米露露身为久远的随从，理应属于目前敌我不明的图斯库尔一侧，但她却确认将加入奥修托尔的军势与其共斗，说不定登场时间也会很早？

擅长守护之战的女豪杰！

宗近

CV 早见沙织

大和的八柱将之一，擅长防守作战，持有“镇守之宗近”称号的女豪杰，在平日担任皇女安洁的教育者。在前作侵略图斯库尔的时候为了掩护大和方撤退而留在了图斯库尔。

战斗风格

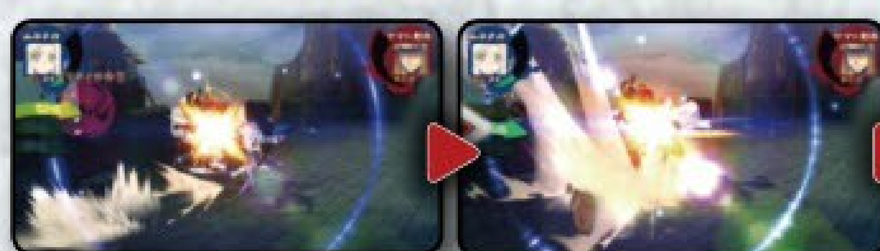
使用巨大的手甲，以接近攻击为主的力量型角色。同时也如剧情设定一样拥有强大的防御力，是个攻守兼备的角色。



▶前作仅在『梦幻演舞』里登场的宗近在本作终于成为可操作角色，身为重装型角色却有着出色的移动力？

连击 碎槌

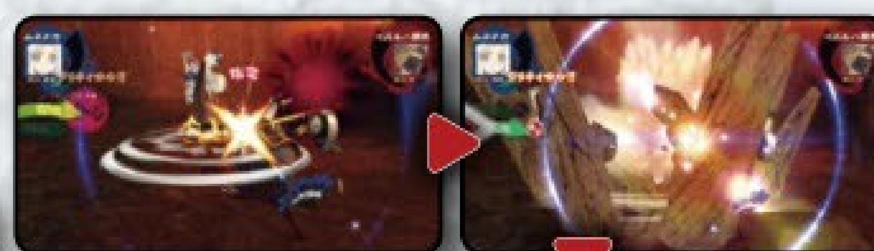
不仅每一击都拥有强大的攻击力，二段开始还能解除敌方的强化效果。





连击 泰山

先使用肘击后再起跳落下重击的豪爽连击，初段带有挑衅效果，非常适合肉盾单位使用的连击。





注目点

皇女安洁的天敌？前作里宗近担任安洁的教育一役，因为性格认真，所以在威慑安洁的同时也会被安洁玩得晕头转向（比如一同阅览“某种”书籍）。本作她们两人又会有什么互动，着实让人期待。

游戏系统

游戏流程介绍

和前作一样，本作依然分为文字冒险和战略游戏两个部分，前者能感受系列壮大的故事与角色的魅力，后者则能享受战棋游戏的乐趣。



▲系列的最终章到底有什么展开，非常让人期待！

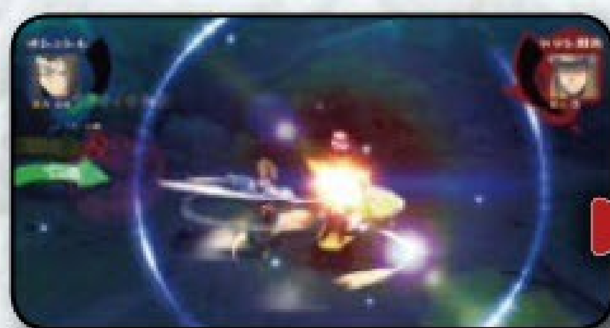


▲数名新角色参战，再加上新系统，让战斗部分更有乐趣。

战斗系统

和前作相同，本作的战略游戏部分依然由“连击”、“气力全开”和“必杀技”等要素组成，下面就带大家重温一下吧。

连击 战斗中的攻击、回复技能均纳入名为“连击”的系统中，连击为各单位固有的技能，选择连击后角色进行攻击动作时，画面就会出现圆圈，抓准时机按键的话角色就会触发下一段连击，不擅长的玩家也可以选择自动模式进行连击。单位升级的话连击的次数也会增加，并会附带各种各样的追加效果。



满足条件就能打出强力一击！



▲▶进行攻击时画面上会出现圆圈，配合其动向按键为下一击做准备！和前作一样，圆圈的活动有两种模式，一种是即时的，另一种是蓄力的。

气力全开 各单位都有“气力”的设定，根据战斗中的行动增减。当气力值达到100时，单位便会在行动结束后变成气力全开状态并能够再次行动。在气力全开状态下连击消费的气力会变为0，还有着解除异常状态、发生奖励效果等各种各样的好处，是很具有战略性的一个系统。



▲在气力全开状态下一决胜负！

必杀技 在连击段数增加后，最终角色们会习得强力的必杀技。当处于气力全开状态下让连击完整成功的话就能发动必杀技，虽然发动必杀技后气力全开状态会解除，但威力非常巨大。

登场人物

奥修托尔（哈克）

CV 藤原启治

戴上假面，继承了奥修托尔意志的哈克现在的模样。利用其作为“奥修托尔”的名声、人脉和作为“哈克”的聪明才智，为夺回安洁的帝位而开始行动。





猫音

CV 水濑祈

奥修托尔的妹妹，拥有稚嫩可爱的容貌和很强责任感。是一名以最年少合格者的身分通过殿试的秀才，兴趣是调查太古时代的事。支持着成为了“奥修托尔”的哈克，为了贯彻兄长的意志而努力。但暗地里却认为兄长死亡的责任在于自己，为此而感到苦恼。

露露缇耶

CV 加隈亚衣

边境之国九重里的皇女，是十五名兄弟姐妹中的幺妹，拥有公主气质的少女。擅长料理、制作点心，担任照顾大和皇女安洁的职责。在经历数场战斗与憧憬的哈克死去后，开始显露精神方面的成长。



阿图依

CV 原由实

海洋国夏霍尔的皇女，独特的口音是其特色，拥有无所畏惧的性格。天生的战斗狂，虽然对于奥修托尔方来说是不可或缺的战力，但像是希望与强敌战斗的过激言辞也不少。





新系统・协击必杀技

本作新追加的战斗系统，其实在初代也登场过。当流程推进到一定程度，满足条件的话就能使用。协击必杀技是由特定的角色组合使出的合体技，给予敌人的伤害量比通常情况要更多，并且拥有专用的特写画面。目前确认能使用协击必杀技的是鴍与扇的姐弟组合，因为还有很多种类，相信会出现不少让玩家们感到意外的组合。





▲伴随着专用特写画面，魄力的必杀技演出让人热血沸腾！

鴍

CV 山本希望

性格豪快、表里如一的少女。身为射箭高手的同时，那丰满的胸部也是一大特征。曾是“鴍旅团”义贼团的团长，和哈克相遇后便一直与其共同行动，身边常有弟弟扇控制其暴走行动。（或许是助长？）





扇

CV 樱井孝宏

鴍的弟弟兼辅助役，虽然年轻，却拥有过人的胆识，擅长谍报行动。顺从姐姐的意愿帮助哈克等人，在救出安洁后接受奥修托尔的某个命令，和齐乌尔一同留在了帝都。





前作的继承设定

若玩家玩过前作《传颂之物 虚假的面具》，那么在本作选择继承存档的话就能继承一部分装备开始游戏。如果满足特定条件的话还能获得特别道具。要满足下列的两个特定条件都需要玩家去完成前作的“梦幻演舞”模式，在本作发售前不妨“温故”一下。

①极意：取得经验值增加

取得条件：前作存档里拥有至少一名 Lv50 的角色。

②极意：取得 BP 增加

取得条件：前作存档里拥有至少一名持有满足 BPMAX 所需要的 BP 量的角色。



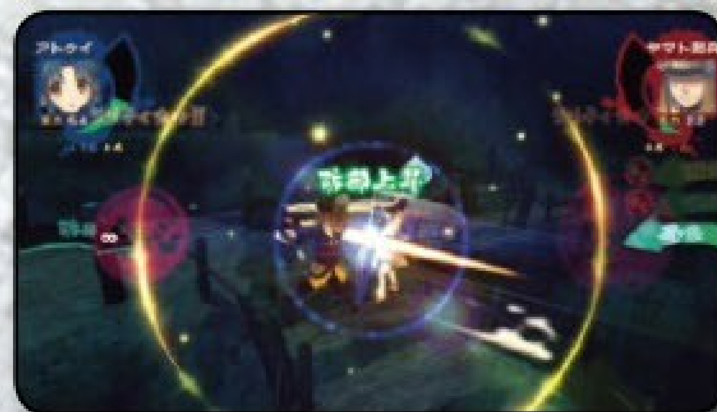
战略部分的流程

在流程中发生的战斗被称为战略模拟环节，可在此部分里体验战略游戏的魅力。虽然如前面介绍的一样战略系统做得很完整，但毕竟还是以剧情为主的游戏，如果是不擅长战略游戏的玩家可以使用游戏内自带的各种设定降低难度。

本作的变更点！

①在本作中没有出击的角色也能取得经验值，这样练角色就方便不少。

②战斗的难易度进行调整，本作将会吸取前作的经验改善战斗难度的平衡度。







乌璐乌璐・莎拉娜

CV 佐仓绫音

由大和的帝赠予哈克的双子，白皮肤的是乌璐乌璐，褐色皮肤的是莎拉娜。两人都对哈克献上绝对的忠诚，面对在本作中已不再是“哈克”身分的奥修托尔，两人会做出什么反应？





《秋叶原之击》是绅士向游戏《秋叶原之旅》系列"的最新作，经过前两作的洗礼，本作将变得更加成熟，除了场景的细节更加丰富外，人设、玩法等都有所改变。下面小编就为大家带来《秋叶原之击》的大量情报，对这部作品感兴趣的朋友可以先一睹为快。

文 三味线 美编 咕噜

PSV	秋叶原之击		Acquire
AKIBA' S BEAT		日版	1人
预定 2016 年冬	对应周边未定		6696 日元
A · RPG	动作角色扮演		

故事概要

日本秋叶原在某日突然陷入了"妄想侵食"的危机当中，熟悉的街道发生了扭曲的变化，时间的流逝也开始变得不正常，整个日常都在崩坏。几名被困在秋叶原中的少男少女以该事件为契机而相遇相知，他们到底能否解开现象的谜团、逃出生天呢……

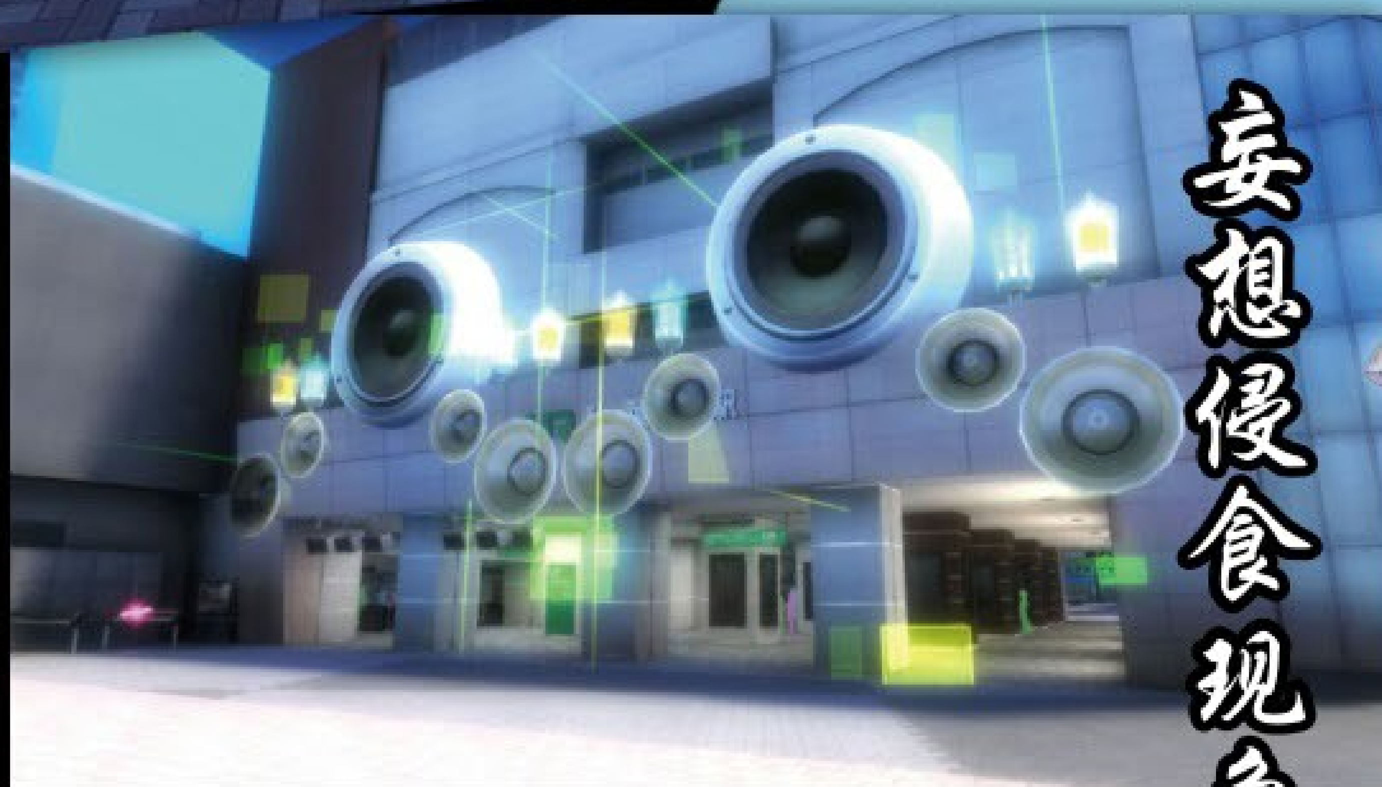
世界观

故事的舞台为现代日本"宅男圣地"——秋叶原。游戏将再现秋叶原的真实场景，建模的精致程度比起前两作更上一层楼。

以秋叶原为舞台

在这现实与妄想交错的街道，故事悄然拉开了帷幕。

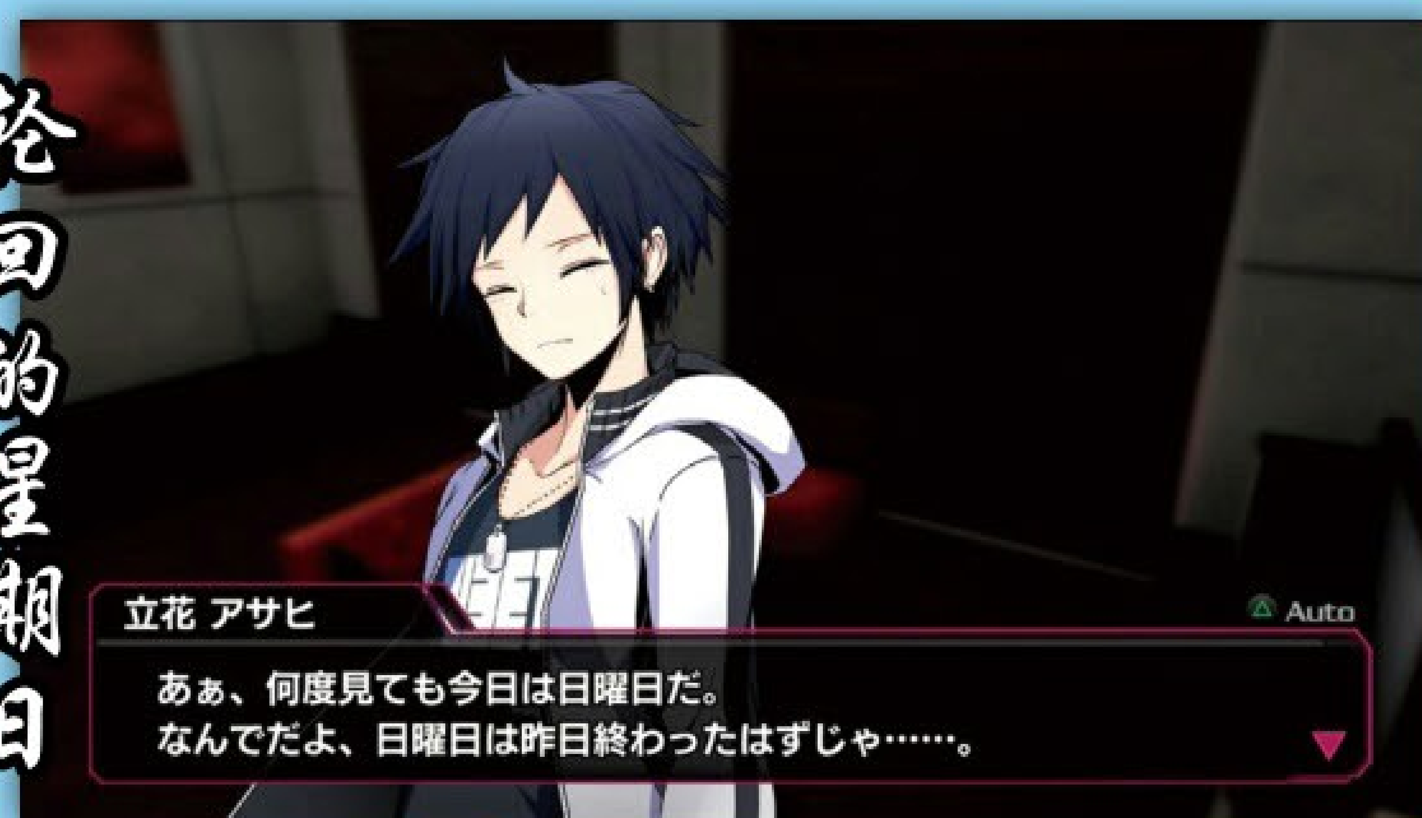
妄想侵食现象



▲被妄想侵食的秋叶原车站，建筑墙上布满了扩声器状的物体。

秋叶原因妄想侵食现象而产生了扭曲，这种扭曲不仅体现在地区的外观上，就连"日常"也受到了影响。主人公立花朝日一行人被囚禁在了"轮回的星期日"之中，他们是否能顺利摆脱困境呢?

轮回的星期日



◀被重置的时间、漫无止境的星期日，这也是造成秋叶原目前境况的原因之一吗?

神秘的『粉红披风男』



秋叶原之街，传闻有着一名神秘的粉红披风男，该男子似乎与好几个事件都有牵连，但没有人知道他的真实身份。

系统

妄想宫





妄想实体化所形成的迷宫，就是妄想宫。与立花朝日他们一起走进妄想宫，往最深处探索吧！

◀被卷入妄想的秋叶原、突然显现的妄想宫，其深处到底潜伏着什么？

妄想怪物

妄想宫中栖息着许多由妄想诞生的异性怪物，主人公们怎样才能从危机四伏的迷宫中逃脱呢？



▲面对阻挡在眼前的怪物，少年少女拿起武器。



形状各异的怪物，它们的姿态是否在映射着妄想的本质？

人物介绍

主要角色

立花朝日

立花アサヒ

『所以说，我根本就不适合学习和工作！』

本作主人公，19岁的家里蹲。为了念大学而来到东京，但却找不到念大学的意义，于是中途辍学，整天泡在秋叶原，过着NEET般的生活。直到某一日，他遇见了妄想侵食现象。

真田琴美

真田コトミ

『禁止记住关于我的事情，给我记住了！』

17岁的高中三年级生，常常翘课。秋叶原中名门望族的大小姐，从小和女仆西园寺吉乃过着只有两个人的生活，也因此养成了孤傲毒舌的性格，对谁都是一副命令的口吻。

卡农

カノン

『你的妄想，交由我实现。』

在秋叶原地区中流传着“粉红披风男”的传闻，而这披风男其实就是“妄想承包人”卡农。卡农自称可以实现他人的妄想，除此之外所有人都对他一无所知。所谓的妄想承包人，是否真实存在？

蓝原瑞希

蓝原ミズキ

『我们已经无法再保持以前的样子了。』

20岁的大学生，与立花朝日是从小认识的玩伴，与性格随意的朝日相反，他是对事认真的类型，在大学做着家庭教师的兼职，虽然很忙，但生活过得十分充实。

女仆系统

玩家在探索地图时，画面左上角的女仆头像会随时为玩家导航、提供战斗中敌人的情报、提醒同伴的危机。若达成特定条件，还能为战斗提供特殊的有利效果。



本乡大和

本乡ヤマト

『这种像是动画剧情一样的事情，谁会信啊。』

看上去像是初中生的 16 岁高中生。外表冷酷，装作傲慢样子的年轻人，对秋叶原的宅文化毫无兴趣。但即使是这样的无辜少年，也亲眼目睹了发生在秋叶原的妄想侵食现象。

支线剧情





游戏有许多支线剧情在等待着玩家，玩家可从中获知角色背景等信息，更深层次地理解本作的世界观和故事。

筱宫玲二

筱宫レイジ

『答案是 0 或者 1，只有其中一种可能而已。』

在秋叶原做着“寻人”工作的 28 岁高个子眼镜青年。以某件事为契机与主人公等人一同行动，不过总是一副冰冷态度。

星野咲

星野サキ

『因为，我是特别的人啊！』

搬进了秋叶原之街的 18 岁女学生。在遇到立花朝日之前，与使魔品君一起四处消灭妄想，从妄想的侵食中守护这个世界，是被选中的“特别的存在”。

百濑梨由

百瀬リユ

『目标是你的心，让我们一起跳动吧！』

14 岁的可爱偶像，以秋叶原为据点，举行迷你演唱会、握手会等偶像活动，然而她也不幸地遇上了妄想侵食现象。

武器&零件

每名角色都有自己的专属武器，玩家能在一定程度上对武器进行编辑强化。强化用零件除了能在商店购买外，还能在妄想宫中获得，有些稀有的零件更是妄想宫中特有的。



■各式强化用零件。



■角色专属武器。

卡片收集

卡片收集系统是本作的一大亮点，玩家可以在秋叶原大街中购入卡片，这些卡片分成好几个稀有度等级，给角色们装备上后，就能使其获得特殊技能，这些技能的效果各式各样，例如 SP 消耗减半、回复魔法的效果变成 2 倍等，非常实用。



▲卡片左上角的英文字母是卡片的稀有等级。

战斗

角色参数

参与战斗的角色，其参数显示在能在战斗画面下方。



①	HP，生命值，变成 0 时角色死亡，但能使用技能或者道具复活
②	SP，技能值，使用物理 / 魔法技能会消耗技能值，变成 0 时无法使用技能
③	AP，行动点数，变成 0 时无法进行攻击等行动
④	幻想槽，蓄槽以入特殊的幻想模式

秋叶原自警团

鬼灯朱里

鬼灯アカリ

『我就是奇迹般的天才、戏剧性的团员朱里哦！』

16 岁的高中二年级生。看上去年龄很小，言行也比较幼稚，超喜欢去游戏中心。总是很担心双胞胎妹妹鬼灯蓝的内向性格，也让她参加了自警团，平时很有姐姐的样子。

鬼灯蓝

鬼灯アオイ

『虽然是不成材的妹妹，但还是请多多照顾我姐姐了。』

16 岁，鬼灯双胞胎中的妹妹，与姐姐一样同是秋叶原自警团团员。性格上比姐姐要安静内敛，内在也比姐姐更加成熟，总是很在意姐姐和团长两人。

团长

『哼，秋叶原的和平由我们自警团来守护。』

秋叶原自警团团长，本名、年龄等信息一切不明。深爱着秋叶原，希望秋叶原能一直保持和平，为此决心打破妄想侵食现象，是一个富有正义感的男人。

幻想模式（イマジンモ-ド）

幻想槽随着战斗慢慢积蓄，一旦解放幻想槽就能进入幻想模式。在该模式中角色不会硬直、行动不消耗 AP、发动者能力大幅度提升。另外，幻想槽会随着剧情推进而提升阶段，幻想模式也会根据角色装备而变化阶段。



▲在幻想槽蓄满的状态下发动幻想模式，会出现角色戴耳机的特写画面。

第一形态

▲武器会随着装备阶段的提升而巨大化，第五阶段尤其明显。

第五形态

EX 技能（EX スキル）

幻想模式中，角色使用特定技能后再按下对应按键，能释放出强力的 EX 技能，还可以欣赏到华丽的角色 CG。



妄想管理局

结城春日（結城カスガ）

『好好，辛苦了。感谢替我破坏了妄想。』

妄想管理局研究推进室室长，28 岁，身材很好，无论面对何事都十分潇洒优雅。似乎与筱宫玲二认识，对朝日等人总是一副轻蔑态度。

东条玛丽（东条マリ）

『……怎么了，事到如今请不要再提以前的事情。』

妄想管理局研究推进室主任，26 岁。虽然是女性，但却是个带领局员调查妄想承包人的精英，时常保持冷静的态度。似乎也与筱宫玲二有关系。

黑崎帝（黒崎ミカド）

『世界的觉悟，不是那么容易就能决定的东西。』

谜之组织“妄想管理局”的局长。妄想管理局是个不对外公开的神秘组织，充满了谜团。该组织认为，对世界的发展来说，妄想是一种必要的东西。

幻想领域（イマジンフィ-ルド）

在幻想槽蓄满时发动幻想模式，就会进入幻想领域，除了有特别的载入画面，还有配合乐曲的各种特殊演出，是一个非常华丽的战斗模式。遮断外界一切声音，沉醉在音乐与妄想的世界中吧！



战斗乐曲

战斗中能使用的乐曲共 12 种，曲风上全都契合每名角色的性格。此外还有 4 首由剧中角色“川西优子（川西ユウコ）”演唱的特殊曲目。玩家还能在通关后开启由人气音乐组合 ClariS 演唱的主题曲《again》。



Total & Rate

Total 指对敌攻击力的倍率，Rate 指目前为 Total 所积蓄的倍率。在幻想领域中，Rate 会随着音乐的高潮起伏而变化，为 Total 增加倍率。在各乐曲的副歌阶段，积蓄的 Total 倍率会加算到角色的攻击力中，大幅提升其战斗力，还有可能获得角色一起攻击的机会。



▲幻想领域模式的画面左下角出现“Rate”与“Total”文字。

辅助角色

铃森萌

铃森モエ

『所有的一切都是为了主人，无论何事都全力以赴！』

女仆咖啡厅的招牌女仆，18 岁，拥有超高的人气，自工作以来一天都没有休息过，已成为了传说。她心中怀抱着职业的自豪与骄傲，作为一名女仆，默默支持着朝日等人。



品君

ぴんくん

『我是名正言顺属于咲的使魔啊！』

与星野咲一起行动的谜之生物，认为自己又萌又可爱。

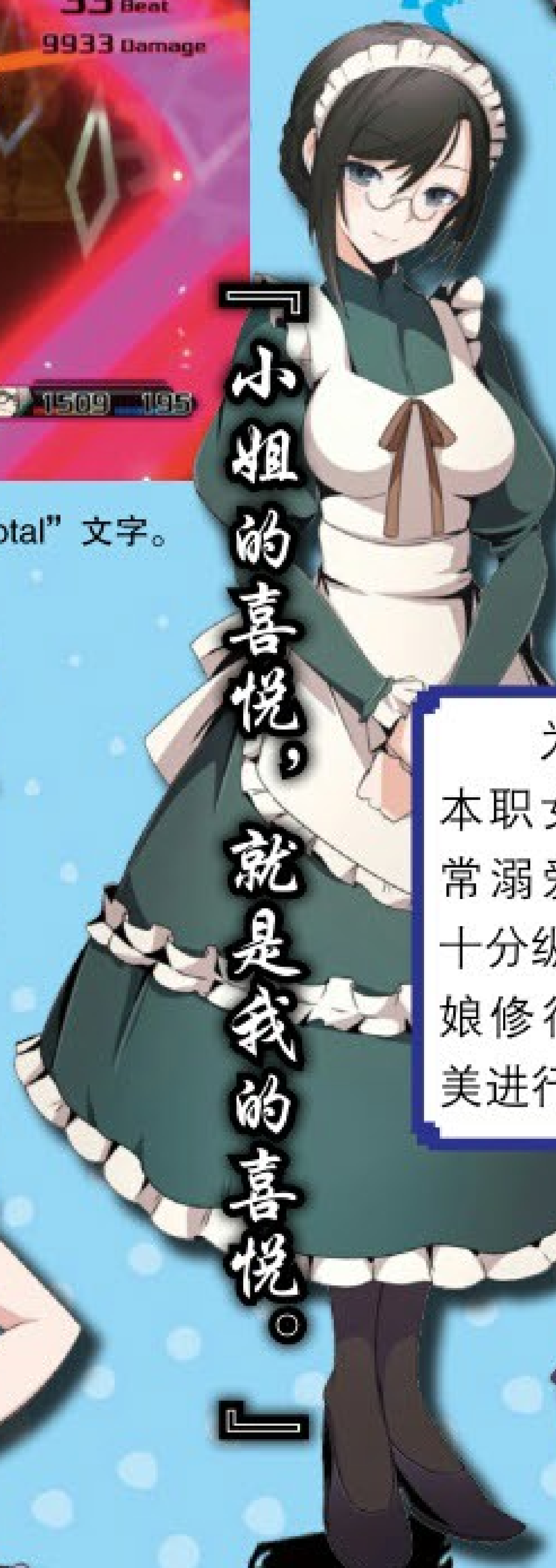
其他角色

西园寺吉乃

西园寺ヨシノ

『小姐的喜悦，就是我的喜悦。』

为真田家服务的本职女仆，28 岁。非常溺爱琴美，对琴美十分纵容。偶尔以“新娘修行”为由，让琴美进行着各种挑战。



早乙女彼方

早乙女カナタ

『我，我真的没问题吗？有点担心……』

在秋叶原某个胡同中的酒吧“堇之伊甸”工作的 16 岁仆娘（使用日本男性谦称自称的少女）。身材非常妙曼，在常客当中十分受欢迎，不过总是一副没自信的模样。



明美·艾克斯塔西娅

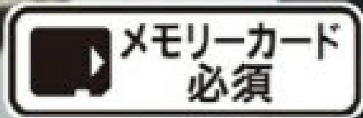
アケミ・エクスタシア

『呜呼呼，你现在的表情看起来很棒呢。』

酒吧“堇之伊甸”的老板娘，年龄不详的谜之女性。她表面上经营酒吧，实际上背地里还做着情报生意，对朝日等人很感兴趣。







PSV	卡里古拉		Furyu
Caligula－カリギュラ－		日版	1人
2016年6月23日	对应PSV TV		7538日元
RPG	角色扮演		本文对应版本：1.03

本作的剧本风格与初代《女神异闻录》如出一辙，以心灵创伤为主题，讲述了一群有着痛苦过往的少男少女为逃离虚伪理想乡而不懈战斗的黑暗风格校园故事。游戏将许多RPG中常见的设定都进行了弱化甚至摒弃，比如无商店、无道具等，将重心全部放在了故事、音乐、战斗这三个方面。质量上乘的多首角色歌、主线故事全程语音、数量惊人的支线任务、研究性颇强的战斗系统，游戏出彩的地方确实不少，感兴趣的朋友不妨一试。



文 三味线 美编 咕噜

系统篇

主菜单

名称	作用
Status	查看角色状态
Stigma	查看、变更成员的烙印
Skill Reel	查看、习得成员的技能
Causality Link	查看学生们的关系图和个人档案
WIRE	与归宅部成员、关系亲密的学生发送和接收手机短信
World Reward	世界奖励，开启迷宫隐藏区域
Option	系统设置，可调整音量、文字浏览速度等项目
Data	存档／读档



角色状态（Status/ステータス）

名称	作用
LV	角色等级
HP	角色血量，归零时无法战斗
SP	使用技能需消耗SP点数，SP不足时无法使用技能
基本DMG值	角色基础攻击力，数值越高给予敌人伤害越大
威力	攻击力修正，数值越高提升攻击力越多
クリティカル	暴击率，数值越高越容易打出暴击
命中精度	命中率，数值越高攻击越容易命中
防壁强度	防御力，数值越高所受伤害越少
回避反应	回避力，数值越高回避攻击的几率越高
攻击熟练度	攻击的熟练程度，角色发动攻击后增加
回避熟练程度	回避的熟练程度，角色回避成功后增加



烙印（Stigma/スティグマ）

烙印就是游戏中的装备，给角色装备后能提升角色的基础能力。烙印的种类分三种：理论武装、思想基盘、心之外伤。烙印有5个等级的稀有度，在烙印的名字上方以星星符号标注（1个星星表示稀有度为等级1），稀有度越高的烙印越强力，为角色增加的能力值越多。个别烙印附有技能，装备这些烙印的角色能直接使用烙印中的技能，不需花费Pts习得，相对地，卸下这些烙印，

操作说明

按键	迷宫探索	战斗
方向键	项目选择/镜头扩大缩小	↑↓为技能选择，←→为技能栏切换
左摇杆	移动	移动光标
右摇杆	镜头移动	调整镜头角度
△	辅助菜单	连续行动（虚构连锁画面中）
○	决定/调查/对话/阅读	决定
□	地图扩大缩小	查看被动技能
×	取消	取消
L	文字快进	拉近镜头
R	冲刺	拉远镜头
START	菜单	查看角色状态
SELECT	－	－

技能就无法再使用了。烙印的获得途径有：①战斗胜利的奖励；②魂の残渣；③完成支线任务。

理论武装：与角色攻击力项目数值相关的装备，相当于角色的武器。

思想基盘：与角色防御力项目数值相关的装备，相当于角色的防具。

心之外伤：相当于角色的饰品，会影响角色各项数值，常常附带各种技能。



技能卷轴（Skill Reel/スキルリール）

在战斗中按方向键←/→可以切换技能卷轴栏，按方向键↑/↓则选择卷轴中的技能。技能卷轴主要分三栏：Affection Effect、Battle Effect、Catharsis Effect，若角色有安装被动技能，就会多出Passive Effect这一栏。

Affection Effect：包含的技能比较杂，但都是辅助技能，比如走位、补血等。

Battle Effect：多为战斗用辅助技能（Support Skill），给敌我施加BUFF。

Catharsis Effect：直接给予敌人伤害的攻击技能（Attack Skill）。

Passive Effect：被动技能栏，只有角色具有被动技能时才会显现。角色自身没有被动技能，被动技能一般来自特殊的烙印、支线任务奖励。

本作的技能数量非常丰富，这些技能都有哪些类型呢？下面列出表格稍作解释。

*下表给出的仅包括角色们自身的技能类型，不包括任何烙印附带的、安装上的第三方技能。

Affection Effect

技能类型	含义
移动行动	让角色位置发生变化，其中“ダッシュ”可指示角色移动，是战斗走位最基本的技能
战斗脱离	从战斗中逃走
行动キャンセル	取消对象下次行动的等待时间
经验上升	增加对象获得的经验值
イマジナリ－延长	增强预知能力，判断战况提升威力值
苏生	复活失去战斗力的对象
净化	解除对象的异常状态
HP 小 / 中 / 大回复	回复对象的 HP
HP リジエネ	回复范围内对象的 HP 或使对象徐徐回复 HP 等特殊回复效果
HP 最大 UP	提升对象 HP 值上限
HP 全快	使对象 HP 回复到最大值
ガ－ド	展开盾牌
仲间待机	配合同伴的行动时机使用技能
SP リジエネ	回复范围内对象的 SP 或使对象徐徐回复 SP 等特殊回复效果
SP 最大 UP	提升对象 SP 值上限
防御能力 UP	提升防御力
回复量 UP	回复系技能效果上升

Battle Effect

技能类型	含义
弱体	对敌人施加负面效果
命中精度 UP	提升攻击的命中率
防御能力 UP	提升防御力
物理耐性 UP	提升物理防御力
攻击能力 UP	提升攻击力
回避能力 UP	提升回避率
クリティカル UP	提升暴击率
SP チャ－ジ	回复 SP
SP 最大 UP	一定时间内 SP 值上限上升
空中待机	等待敌人被击至空中、配合同伴的攻击时机使用技能
ダウン待机	等待敌人被击至倒地、配合同伴的攻击时机使用技能
代价强化	提升部分能力、降低其他能力的技能
スキル速度	影响技能发动速度的技能
特殊回避	回避成功则获得回复 SP 等特殊效果
ヘイト减少	减少被敌人盯上的几率
挑发	增加被敌人盯上的几率
幻影	缠上一层幻影
特殊强化	缠上特殊的铠甲

Catharsis Effect

技能类型	含义
基本射击	基本攻击的一种
基本突刺	基本攻击的一种
高命中 / 高命中打击 / 高命中射击	具有高命中率的技能
奥义	威力巨大的必杀技
周围攻击	范围攻击
ガ－ド破坏	破盾技能，本身带有一定攻击力，能让使用盾牌时的敌人出现硬直
ガ－ド反击	防御成功时触发反击
打击 Counter	对打击攻击进行反击
射击 Counter	对射击攻击进行反击
打ち上げ / 小打ち上げ	将敌人击飞至空中，能打断敌人行动的技能
空中派生	若将敌人击至空中则追加攻击
空中特效	对空中的敌人造成大伤害
空中追击	对空中的敌人造成超大伤害，但无法击中地面的敌人
ダウン追击	对倒地的敌人追加攻击
强制ダウン	将符合条件的敌人强制击至倒地
弱体	对敌人施加负面效果
对空派生	若击中处于空中的敌人则追加攻击
待机（空中）	等待敌人被击至空中才能使出技能
待机（ダウン）	只对倒地的敌人起作用，威力巨大
吹き飞ばし	击飞技，能打断敌人行动
リスク付与	威力大、但命中率低的高风险技能
连续打击	对敌人连续打击
突进打击	敌人无法打断的突进型攻击
痛打攻击	威力低、暴击率高的技能

技能习得

每个归宅部成员都自带一定数量的技能，打开主菜单→Skill Reel→选角色，那些灰色不亮的技能即还未习得的技能，只要消耗一定的Pts就能习得。Pts的获得方法：①完成战斗；②调查迷宫中绿色的发光点。

完成学生们的支线任务是获得技能的另一个方法，详情看后文的“亲密度”一栏。

因果系谱（Causality Link）

在因果系谱中，玩家能看到学生的个人档案（プロフィ－ル）、相互之间的关系图。有上锁标志的学生为在地图上无法对话的学生，要解锁对话，就要先提升他们在因果系谱中相邻的学生的亲密度。

亲密度

与归宅部成员、一般学生对话，就能提高亲密度，亲密度分五个等级（Rank），由低到高为：知人→友达→气やすい仲→心を许せる相手→运命の人。与学生连续对话能不停提升亲密度，但一定次数后就无效了，此时只需去城镇地图转一圈回来，又能继续对话提升亲密度。当某角色的亲密度达到一定程度，该角色在因果系谱中的图标就会出现蓝色叹号，移动光标至其图标按○键打开菜单，选“プロフィル”，就能看见该学生的烦恼：“表层トラウマ”、“深层トラウマ”，也即支线任务。在烦恼描述中，“缓和”后面的文字叙述即任务达成条件，完成支线任务能获得该名角色的技能。获得技能后，再次打开该角色的图标菜单，就会出现新选项“装备する”，此时就可以将技能安装到归宅部任意成员身上了。每个归宅部成员最多能装备4个支线任务获得的学生技能，这些技能都为辅助技能，安装即可使用，无需耗费Pts学习。在通关游戏一周目后，能装备的技能数量变为10个。

角色事件（Chara Episode）

当亲密度达到一定程度，入口处的归宅部成员头上就会出现“! CHARACTER EPISODE”的标志，此时与其对话就能观看角色事件。角色事件中会出现对话选项，只有选择正确选项才能提高1个共计9个的羁绊等级，反之选择错误则破坏1个羁绊等级，修复羁绊等级需要到旧校舍2阶的部室花费50Pts，较为麻烦。另外，角色事件是随着主线剧情的推动逐渐解放的，归宅部成员的亲密度在达到Rank4时会被锁住，直到观看完所有角色事件、羁绊等级达到9，才能升至Rank5的的“运命の人”。下面列出所有角色剧情的正确对话选项，需要说明的是，正确选项并不惟一，笔者列出的只是其中一组正确选项。



柏叶琴乃

角色事件	选项
1	そういえば肩のあたりにぼんやり影が…
2	胁迫状だ！
	いいよ
3	舞踏会ってなんのこと？
	そのようですな……
	手がかりになるかも、参加しよう
4	他に合コン行くこと知ってるのは谁？
	なにそれ……かっこいい
	心配无用！
5	手纸の意味はわかる？
6	逃げちゃだめだ
	踏み込む
	踏み込む
	悪いと思うなら償え
	本当に心当たりはないの？
7	何がなんでも现实に归るんだ
8	高贵な味がする
	琴乃さん、柔らかくなったね
9	水族馆の男はどんな关系なの？
	出来るなら……君の支えになりたい
	もちろんだ
	大学卒业までの三千万、稼いでみせる！
	男に二言はない

佐竹笙悟

角色事件	选项
1	绝好调！
2	弁偿かなぁ
3	なんのバイトしてるんだ？
	よくがんばった
4	あきらめよう
5	气に入られたみたいだな
	引续き监视の目を缓めるな
	ソ－ンのPVに何か？
	笙悟が好きなのかも
6	ついていくよ
	あの娘のこと嫌いなのか？
	踏み込む
	踏み込む
	笙悟のせいじゃない
7	彼女を止めに行こう！
	笙悟が集めた仲间だろ
	あの子を助けにいくぞ！
8	千佳とのイベント
9	みんな笙悟に感谢してるよ

巴鼓太郎

角色事件	选项
1	强いとこかな？
2	な、なかなかの行动力だドンマイ
3	ヒ－ロ－に相棒はつきものだ
	大いにあり得る
4	今のは谁だ？
	助けを求めてる相手を见舍てるのか
5	なんて奴だ！
6	お前は顽张った
7	仲间にも言えない话か？
	踏み込む
	踏み込む
	鼓太郎のお父さんなら、どうしただろう
	泣いていいぞ
8	–
9	–

响键介

角色事件	选项
1	特にない
	もちろんOK
	今は信じるしかない
	信じるものは救われる
2	ファンなんてそんなもん
	新しい目标を探そう
	自分が乐なようにしたらいいよ
3	责任感じてる？
	俺が一绪にやるよ
4	いつかは现实と向き合わなきゃならない
5	ここにいても逃げているだけだ
6	踏み込む
	踏み込む
	逃げ続けてもつらいだけだ
	かっこわるくなんて无い！！
7	大人をやるのは大変だ
8	–
9	俺にもくれよぉぉ

筱原美笛

角色事件	选项
1	わかった、气にかけておくよ
2	美笛ちゃん？
3	饵付けしてみよう
4	惊いたけど气にしてない
	手传おう
5	……なにか隐してない？
6	踏み込む
	踏み込む
	内面の伴わない见た目に、なんの意味がある
	现实に归ってやり直そう
7	まだ言叶が届くかもしれない！！！
8	よく食べる子は好きだよ
9	やっぱり元气な美笛ちゃんが好きだな

神乐铃奈

角色事件	选项
1	手作り弁当派とは知らなかった
2	そ、そんなの闻いてないよ！
	なんで一人じゃ嫌なの？
	じゃあ俺と食べよっか
3	部室でお弁当にしようか
	ずっと一人でお昼食べてたの？
	气持ちはわかる
4	だからあんなに大きな声が出せるのか！
	もちろん
5	ありがとう。本も好きなんだ？
6	残念だったね
	踏み込む
	踏み込む
	みんなって谁？
	铃奈といると乐しいよ？
7	俺はめんどくさいとか思ってないから
	いや、ちゃんと努力できたじゃないか
	归宅部全员を食事に诱ってみよう
	大丈夫、俺がついてる
8	いただきます
9	そのままじゃいけない
	もう大丈夫だよ

守田鸣子

角色事件	选项
1	忙しそうだな
2	–
3	どこかで见たような设定だな……
	リアリティのある小说
4	そんなに俺の写真が欲しかったの？
	ノンフィクション小说か！
5	どうぞ
	今、デ－トの真っ最中じゃないか
	俺で良ければいつでも诱ってくれ
6	万人に受け入れられる作品はない
	ただの荒らしだ、气にするな
7	踏み込む
	踏み込む
	小说の续きが读みたかったのに……
	俺はμの作ったコピ－じゃないぞ
	书いて欲しい
8	构わないよ
9	俺も鸣子自身のことが……

峰泽维弦

角色事件	选项
1	……维弦に渡せばいいの？
2	差出人くらい见ればいいのに
	さびしいこと言うな
	そんなに一人でいたいの？
3	いい经验になったね○/また入ってみる？
4	もっと上手いことやれ
	それでも一人をつらぬく？
5	どうしてあんなことを？
6	仲间だから
	踏み込む
	踏み込む
	大事な勋章だな
7	どうしてそう思う？
	少しずつ自立すればいい
	わかるまであがいてみればいい
8	ありがとう
9	友达なんだから当然だ

μ

角色事件	选项
1	吉志舞高校→本校舍1阶
2	パピコ→1阶杂货エリア
3	市立图书馆→闭架书库 东ロビ－
4	シ－パライソ→アクアリウム 深层の海
5	パピコ→2阶ディナ－フロア
6	ランドマ－クタワ－→上层フロア 65F
7	グランギニョ－ル→恸哭の回廊 北回廊

*μ的角色事件在各迷宫中触发，标注有绿色叹号，选项并不影响剧情、奖杯，故列表只给出现地点，选项由玩家自行选择。值得一提的是，μ的角色事件必须按顺序触发，在前一个没看的情况下一个不会出现，但不会随着主线剧情推动而消失，玩家也可以玩到后面再回来逐一观看。

首谋者之谜

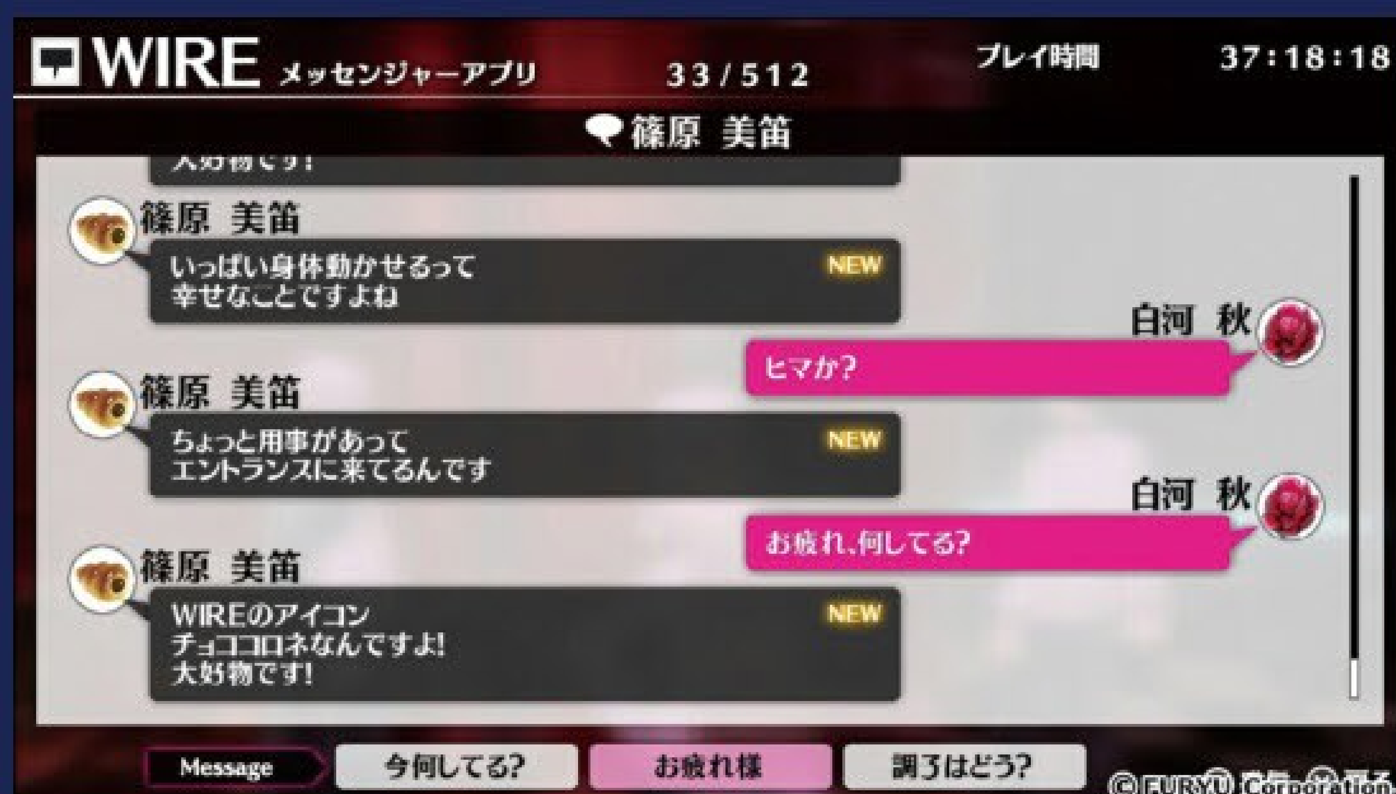


学校一共有3个年级，每个年级有7个班（组），每班都有一个围绕学生而展开的主题事件——“首谋者之谜”，比如1年1组的“被杀的少女（杀された少女）”，事件的犯人学生（生徒）就是“首谋者”。找出首谋者学生，把他/她的亲密度提升至Rank5，就能解明首谋者之谜。本作奖杯达成白金需要解明所有的首谋者之谜，下面列出所有班级中的首谋者以供参考。

班级	首谋者之谜	首谋者
1年1组	杀された少女	菅野あかり
1年2组	虚构の教室	伊神淳太
1年3组	流行の行方	笠原清美
1年4组	二枚舌	西原洋记
1年5组	教团化	西川国彦
1年6组	异端审问	平林雄一
1年7组	罪と罚	堀井知咲希
2年1组	SNS抗争	神谷步梦
2年2组	レプリカント	山口若菜
2年3组	学级裁判	藤泽静香
2年4组	杀人集团	清川骏
2年5组	咒诅の污染经路	增田柚夏
2年6组	记忆回路	番场惣一朗
2年7组	真のフィクサ－	吉永由治
3年1组	好意の矛先	泷泽茉莉
3年2组	世界の真相	高野悠太
3年3组	冷战の行方	船户刚大
3年4组	分裂	小川晴希
3年5组	いじめの真实	巽达也
3年6组	饲い杀し	俵健太郎
3年7组	支配阶级	村冈靖广

WIRE

相当于手机短信功能，玩家可以与登录的学生们进行短信对话，学生的登录条件为亲密度达到Rank1。虽说是交流，但玩家能发送的短信内容只有三种：“在干嘛呢？（今何してる？）”、“辛苦啦（お疲れ様）”、“状态如何？（调子はどう？）”。另外，在WIRE中玩家也能看到学生们的亲密度等级，如果触发了学生的支线任务，还会在学生名字的左侧标注蓝色叹号，比较便利。



世界奖励（World Reward）

各迷宫中有着被封印的隐藏区域，解除封印的方法为：①在“世界奖励”中输入正确的暗号；②角色达到一定等级。暗号的获得方法包括：①战斗掉落；②魂の残渣；③与特定的学生对话；④完成某些学生的支线任务。顺带一提，本作并无与世界奖励相关的奖杯，纯属挑战要素。



探索篇

地图

游戏的地图分为三种：城镇地图（Town Map）、入口（**エントランス**）、迷宫。

城镇地图：就是大地图，各个地区会随着主线剧情推动而解锁，能触发主线剧情的地域会附有“!”标志。

入口：此处能与归宅部所有成员对话、观看角色事件、还能自由保存与读档。站在角色面前按△键可呼出菜单，“**パ－ティ－に誘う**”为邀请其加入队伍，“**パ－ティ－から外す**”为将其移除出队伍，“**プロフィ－ル**”为角色资料，“**キャラエピン－ド**进行度”为角色剧情完成度，“**やめる**”为取消。

迷宫：进行探索、战斗、推动主线剧情等活动的主要场所。迷宫中只能在存档点处进行存档，靠近存档点按○键呼出菜单，“**セ－ブする**”为存档，“**エントランスへ戻る**”为返回入口，“Tips”为游戏提示，“**キャンセル**”为取消。

魂の残渣

魂の残渣就是宝箱，分布在迷宫中各处。魂の残渣分几种颜色：蓝色的可以直接打开、黄红绿的都有特定的敌人守护着，并标注有“LOCK”字样，只有击败附近的守护者才能打开。

队伍编成

探索迷宫时无法在菜单中编成队伍，只能在入口处站在归宅部队员面前按△键→パ－ティ－に诱う邀请其加入，并且，不参与战斗的成员无法在战斗中获得经验，因此追求速通一周目的玩家最好选定几个主力角色使用，否则容易出现角色等级不一致，导致战力减退的情况。

侵蚀度

所有学生的头顶上都标注有百分比数值，这个数值就是该学生当前的侵蚀度，当侵蚀度超过50%时，学生就会变成敌人デジヘッド，其中头顶带有“NM”字眼的デジヘッド特别强，与此类デジヘッド战斗逃跑成功率会大幅度下降，个别干脆就无法逃脱，好在后来官方发布补丁修正了逃跑成功率。影响学生侵蚀度的情况有4种：

①听校内放送；
②被其他学生搭话；
③观看街中的PV；
④目击了デジヘッド的战斗。

迷宫探索

探索迷宫时，可通过画面右上角的迷你地图确定自身位置。迷你地图中标注有各种图标，为方便玩家，下面列出各个图标的含义。

图标	含义
	玩家队伍所在地，箭头所指为前进方向
	一般学生 NPC
	侵蚀度超过 50%、已变成敌人デジヘッド的学生
	魂の残渣，即宝箱，调查可获得装烙印、完成支线任务的必要道具等，每个魂の残渣只能调查一次，不会刷新
	主线剧情触发地点
	道路障碍，如锁上的门

战斗篇



①	时间表，表示我方队员行动顺序
②	技能卷轴
③	我方队员信息
④	敌人信息

探索迷宫时走进敌人的视野，与之接触就会展开战斗，另外按○键能发射出引诱敌人的光波（常用于将聚在一起的敌人逐个引出击破）。进入战斗后，角色会根据画面右上角的时间表（TIME LINE）记录的顺序先后行动。在时间表中，我方每名队员各有上下两条行动条：上面白色的行动条表示技能，当白色行动条中的粉红小点抵达左边尽头就会释放技能；下面的灰色行动条表示角色单位，只有灰色行动条逐渐变短，直至完全消失，该角色才能采取行动。

由于本作没有道具，因此每次完成战斗，HP和SP都会自动回复一部分，比较方便。

虚构连锁（Imaginary Chain）



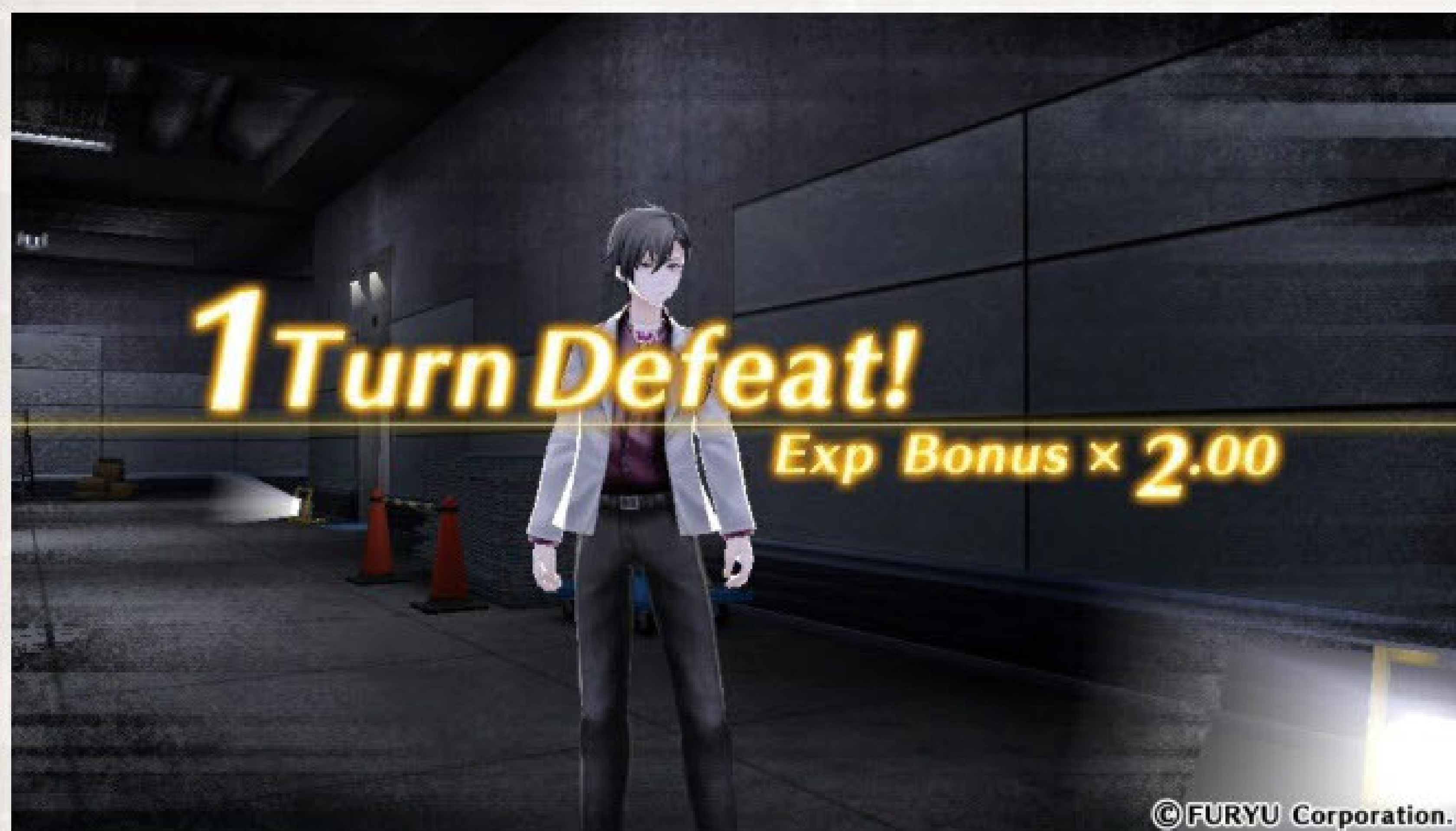
玩家选择好技能与技能对象后，就会进入"虚构连锁"画面，能提前观看敌我双方接下来的行动画面（就像预测未来一样）。在虚构连锁中按下△键能连续行动，再次选择技能，角色在一次行动中最多能选择3个技能，最后按○键决定。

连续行动的好处在于一次行动中使用多个技能，能节省时间提高输出效率。但需要注意的是，一旦决定了行动，选定技能所需的SP就会立刻消耗掉，若在连续使用技能的过程中被敌人打断，即使后面的技能没有使出，消耗的SP也不会归来。

另外，在虚构连锁画面中，招式皆为百分百命中，但实际战斗里招式还是会受到命中率的影响，因此有时在预测中看到刚好用这么几招就能干掉敌人，而实际上招式没有全打中，敌人残血反杀的情况也不在少数，尤其需要注意。

战斗奖励

战斗胜利能获得经验值、烙印等报酬，一些技能、学生支线任务的必要道具也会掉落。若在一回合内击破敌人，能在战斗后能获得奖励加成，比如双倍的经验。在迷宫中，按○键能射出光波吸引敌人，进入战斗时可以先制攻击，十分有利，但对个别敌人无效。



连击等级

在战斗中，根据我方队员连击数量的多少划分四个连击评价等级，由低到高为：Cool、Brilliant、Amazing、Stylish。连击等级越高，最后给予敌人的伤害值越大。

逃走说明

当男主角HP清零时就Game Over，游戏将直接读取最新的存档。遇上极难战胜的敌人时可以选择逃走，战斗中逃走的方法只有一个，就是使用主角独有的技能"エスケープ"，但该技能需要吟唱时间，容易被打断，并且有一定的失败几率。此外，与头上有骷髅头标志的敌人战斗时无法逃走，因此在进入战斗之前，最好掂量一下自己的队伍能力，感觉干不过的敌人，还是先绕道走吧。

Risk Break

通过不断的连击，能不停提高敌人的Risk等级，当Risk突破5后就会Risk Break，此时敌人处于一个极为脆弱的状态，防御大幅下降，正是攻击的大好机会。攻击Risk Break的敌人，攻击技能若有派生招式会无条件使出。

流程攻略

第①章

◆剧情后进入教学战斗，使用方向键↑/↓选择招式，按○键确定。玩家选择招式后，在确定之前能预先看到攻击的效果，敌人都很脆，一击解决。

◆剧情后开启WIRE功能，即同伴间的短信交流功能。

本校舍2层

◆能自由行动后，与随意一名路人对话，开启因果系谱功能，可以查看在校学生的个人信息与人际关系。

◆进入标注橙色叹号的教室，在角落发光点处拿到3点Pts。

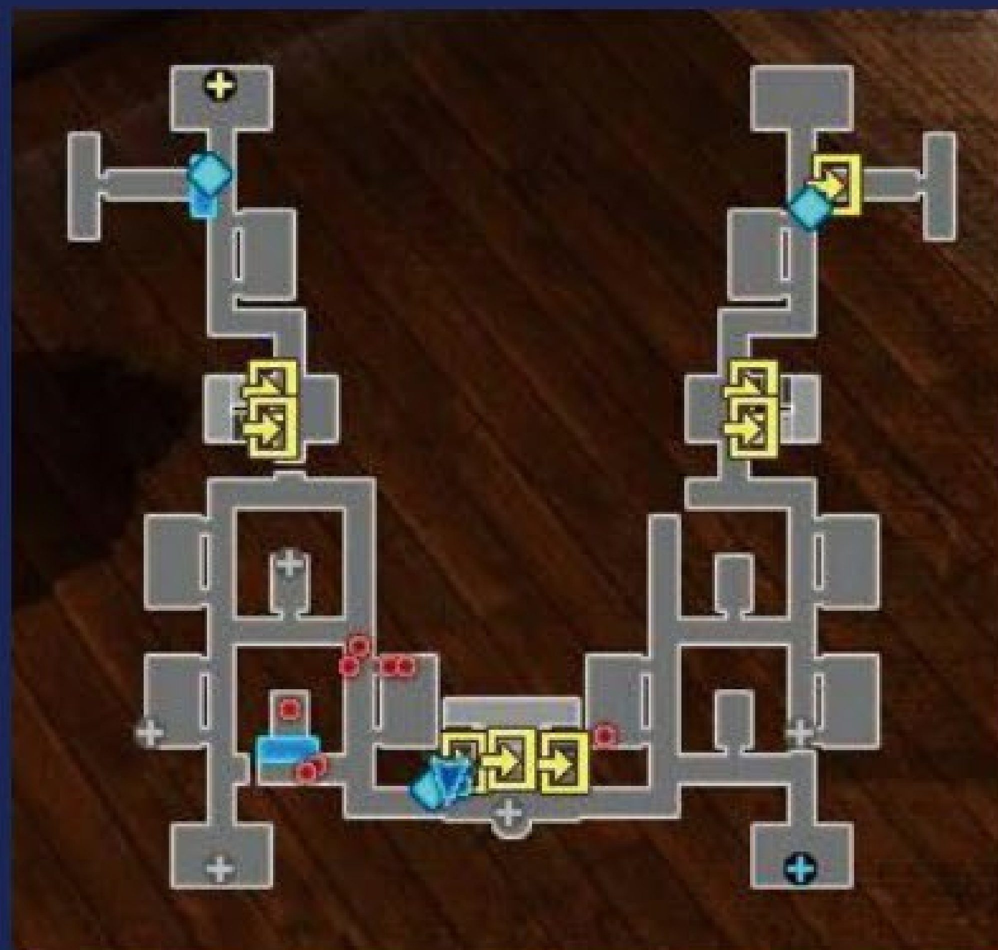
◆往地图下方前进，遇见敌兵，可以从远处躲开，也能对其按下○键射出光波进行引诱，单独击破。

◆继续前进触发战斗，胜利后前往标注叹号地点，剧情后拿到一个"魂の残渣"（即宝箱）。

◆遇见名字中带有"NM"字眼的敌兵（即精英怪），取得战斗胜利。

◆往地图西边走，触发战斗，其中一个士兵带有盾牌，男主可在其展开盾牌时使用技能"シルエットピアッサ–"破盾。战斗胜利后，拿到附近的魂の残渣（需要击破特定敌人）。

◆往地图西边探索，众人集合，前往叹号地点，触发剧情，来到本校舍3层。



本校舍3层

◆往右上方走，触发剧情与战斗，佐竹笙悟醒觉并加入战斗，取得胜利后柏叶琴乃醒觉，加入队伍。

◆在地图左中部有存档点，存档后前往叹号地点，触发剧情。

◆再前往叹号地点，回到本校舍1层。



本校舍 1 层

◆往下→右走，在绿色叹号处触发角色剧情，在橙色叹号处推动主线剧情并进入战斗，获胜后角色“巴鼓太郎”醒觉。

Tips：对手有三名，但血量都不多，主角和佐竹笙悟使用范围技能，柏叶琴乃远程补刀即可轻松取胜。

◆返回存档点，触发剧情，接着走楼梯上到本校舍3层。



本校舍 4 层

◆打开橙色叹号处的门，上到本校舍4层，巴鼓太郎加入队伍。

◆此时地图上方左右各有一个橙色叹号，分别前往这两个地点并击倒敌兵，存档点前的门扉就会开启，进去后先是一场敌兵战（LV11），然后是BOSS战。

◆战斗胜利后响键介加入队伍，本章完结。



BOSS战

BOSS持有盾牌，主角可用技能“シルエットピアッサ－”破盾。由于BOSS比杂兵血量要多得多，因此SP需节约使用，先加Buff提升身体能力再用大招是比较稳妥的打法。BOSS会使用盾牌范围攻击技，最好拉开距离来战斗，若被其突入队伍中，也不要紧张，琴乃使用回复技能奶一口即可。巴鼓太郎的招式都很暴力，但需要准备时间，看准时机能使用对BOSS造成大伤害。

第2章

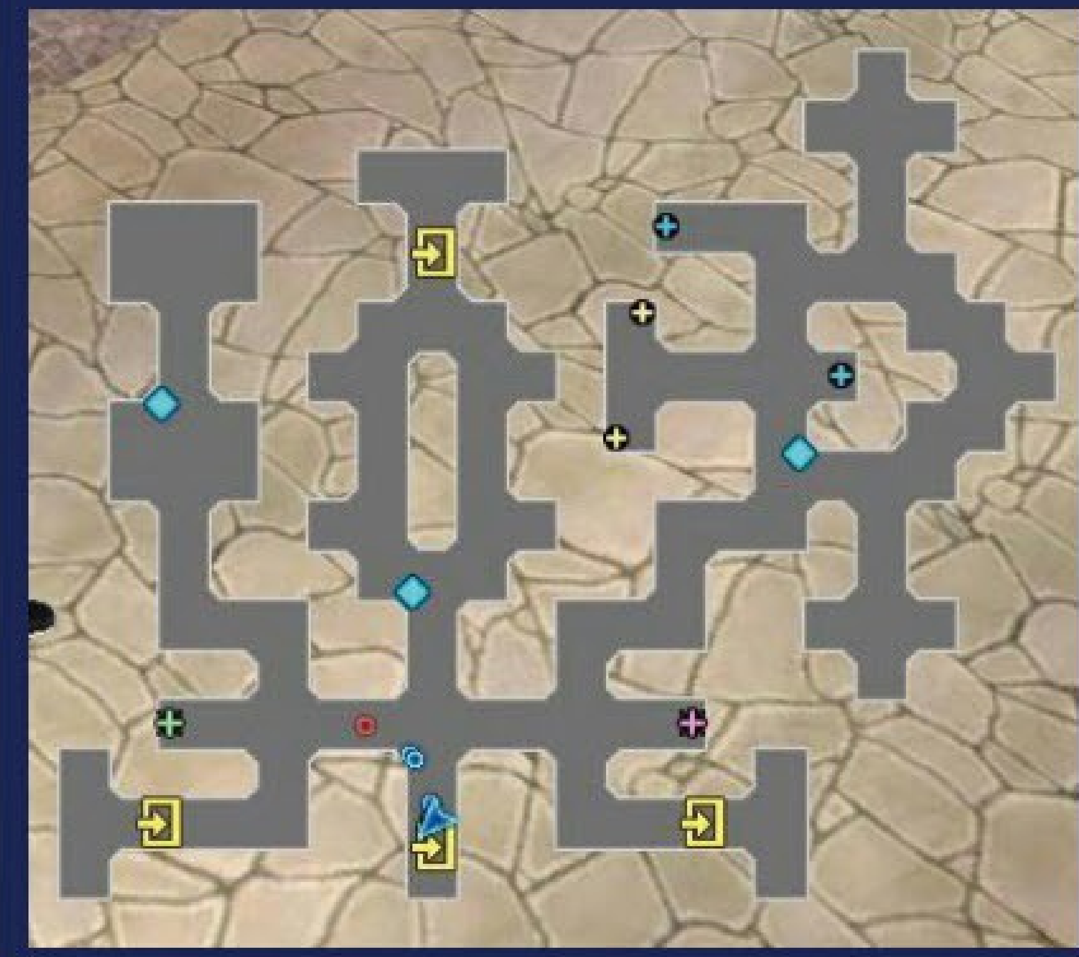
◆宫比市地图开启后，前往パピコ，进入其中的1阶ショッピングロビ－，前往1阶 杂货エリア。

1 阶 杂货エリア

◆筱原美笛加入队伍，往前走触发剧情与战斗，胜利后筱原美笛醒觉。

◆连续前往几个橙色叹号地点，与ロ－ズ对话后地图上出现复数橙色叹号，与最上方叹号处的スイ－ツ店的店员对话，再返回ロ－ズ处与其对话，获得“バラ模様のハンカチ”。

◆从地图最左下方入口前往1阶 メンズエリア。



1 阶 メンズエリア

◆门口处有存档点。抵达橙色叹号处，与リリィ对话。

◆分别前往四个橙色叹号处并战胜敌兵，胜利后返回リリィ处与其对话，获得“ユリ模様のハンカチ”。

Tips：东南西北四个敌兵的等级分别为：LV11、LV14、LV11、LV11，推荐先打等级低的，敌兵会使用范围技，并带硬直效果，建议拉开距离战斗。



◆从地图最左下方处前往1阶 フ－ド コ－ト。

1 阶 フ－ド コ－ト

◆前往橙色叹号处，与アイリス对话。

◆前往橙色叹号处，与那须椿对话，选择“悩みを聞き、解決してあげる”接下任务，对话完后面对那须椿按△键，选择“パ－ティに誘う”就能使其加入队伍，由于队伍满员，需要暂时将一名队员替换掉。

◆探索地图，在左下方区域附近调查地面发光处，再次与那须椿对话完成任务。

◆返回アイリス处与其对话，获得“アヤメ模様のハンカチ”。

◆返回1阶 杂货エリア。

◆在中央橙色叹号处触发剧情，接着前往地图最上方的大门处，与守在门前的女同学对话，然后通过大门，来到1阶 レディ－スエリア。



1 阶 レディ－スエリア

◆前往地图中部，路上会有一场战斗，三名敌兵等级为LV15、LV9、LV9。

◆抵达地图中部触发剧情，进入BOSS战，胜利后本章结束。



BOSS战

BOSS既是弓箭手，又能驱使两只巨大人偶进行攻击，建议先用男主走位引开BOSS，使其露出可攻击的缝隙，其他成员加完Buff赶紧发大招。BOSS血量不多，但人偶会阻碍攻击和走位，最好先看看预测画面再行动，另外要注意BOSS的远程攻击，柏叶琴乃随时注意为队友补血。

第3章

◆前往市立图书馆，进入其左侧的书架案内カウンタ－。

闭架书库 东ロビ－

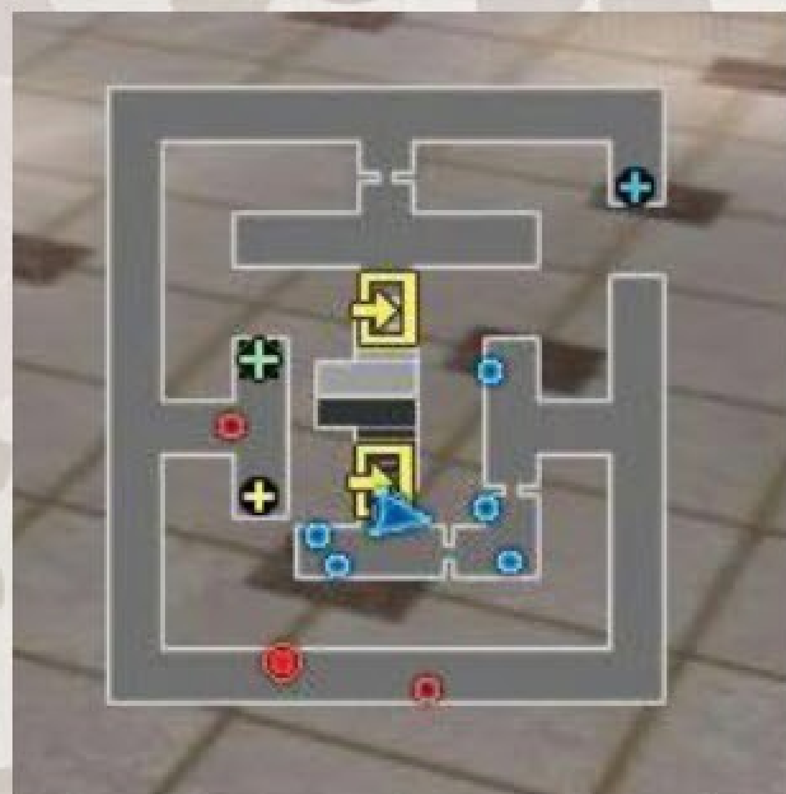
◆这个区域的绿色叹号处能看到角色剧情，前往橙色叹号处推动主线剧情，来到孤独の书库 下层。

Tips: 目前队员只有主角一人，在与归宅部成员集合之前，可以通过对话提升路上遇见的学生的亲密度，对亲密度达到LV2的学生按下△键并选择“パ-ティに诱う”就能使其加入队伍。



孤独の书库 下层

◆前往橙色叹号处，从入口进入孤独の书库 上层。



孤独の书库 上层

◆抵达橙色叹号处，调查大门，剧情选项选“谁かに声をかければ良い”后门扉开启，门内房间有存档点，进入存档点旁边的闭架书库，剧情后神乐玲奈醒觉并加入队伍。

◆返回孤独の书库 上层，此时橙色叹号地点的门被上锁了，需要先击破地图左下区域一名敌兵“Lv13NM理性なき生徒”才可解锁。

◆抵达橙色叹号处，调查大门触发剧情，剧情选项选“自分で困った人を作り出す”，巴鼓太郎归队，进入区域孤独の守护者，与敌兵“Lv16NM理性なき生徒”战斗。

◆从存档点返回闭架书库 东ロビ-，前往橙色叹号处，开门进入虚构の书库。



虚构の书库 下层

◆前往地图左上角橙色叹号处，进入虚构の书库 上层。

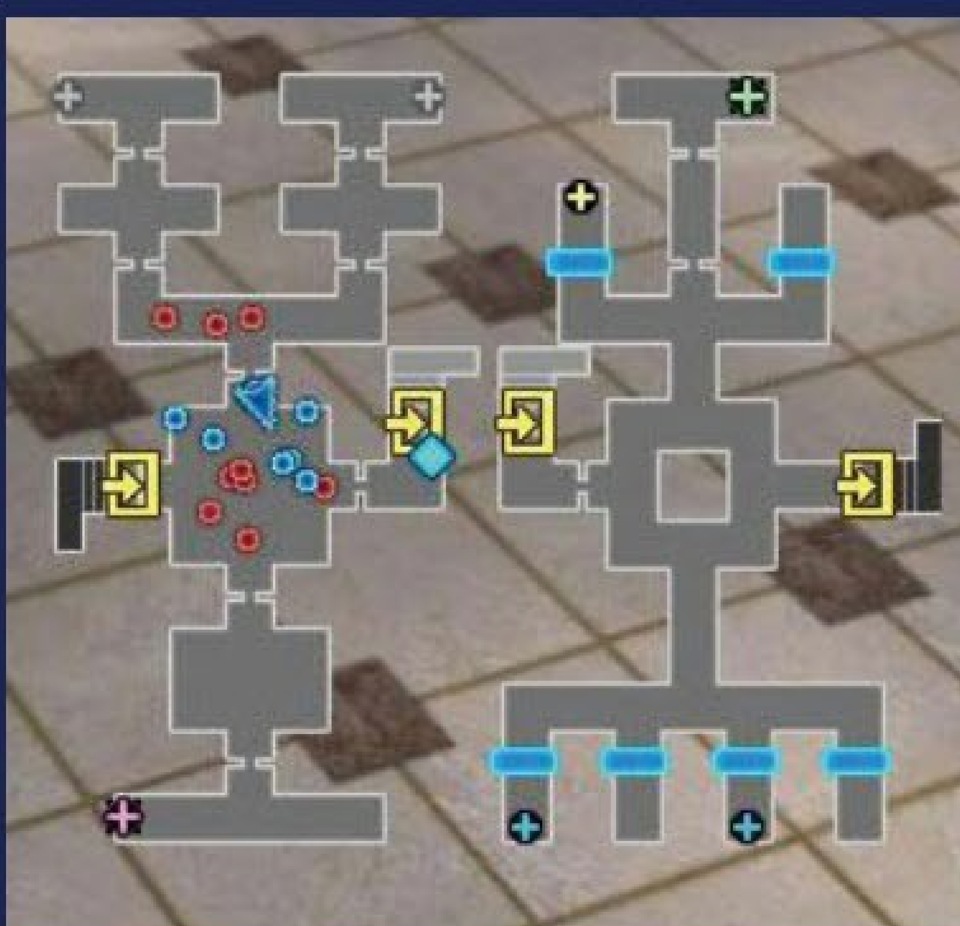


虚构の书库 上层

◆两个橙色叹号处的门扉都锁住了，其中南边的门需要前往左上与右上区域调查书棚上的发光点来解锁。

◆解锁后返回南门继续前进，与三名敌兵对战（LV16、LV11、LV11），胜利后在下方书棚上调查发光点开启另一道门。进入该门后发现一个存档点，调查存档点旁的大门触发剧情，剧情选项选“素直に谢る”后大门开启，进入区域闭架书库，剧情后佐竹笙悟归队。

◆返回虚构の书库 上层，在橙色叹号处回到虚构の书库 下层。



虚构の书库 下层

◆往地图上方走有存档点，保存后前往两个橙色叹号地点，其中一个地点触发剧情，另一个通往虚构の书库 上层。

虚构の书库 上层

◆橙色叹号处的门被锁住，先前往地图上方区域，击败敌兵“Lv17NMなき生徒”，调查附近书棚上的发光点即可解锁大门。

◆返回调查解锁后的大门，剧情选项中选“やめてくれと言う”，进入区域闭架书库，触发剧情，守田鸣子醒觉并加入队伍。

◆进入区域虚构の守护者，有一个存档点。与三名敌兵对战（LV17、LV12、LV12），胜利后使用存档点返回闭架书库 东ロビ-。

◆前往悔恨の书库 下层。



悔恨の书库 下层

◆先抵达地图左上方的区域，击败敌兵“Lv22操られた人形”后，获得地图中部门扉的钥匙。

◆用钥匙开门后，调查附近前往闭架书库的门扉，剧情选项中选“自分の力で生活を变える”。

◆进入闭架书库，剧情后柏叶琴乃归队。

◆进入悔恨の书库 上层。



悔恨の书库 上层

◆先前往地图左上方区域，调查书棚上的发光点。

◆前往橙色叹号地点，调查门扉，剧情选项中选“现实を受け入れる”。

◆进入闭架书库，剧情后响键介归队。

◆返回悔恨の书库 上层，先去地图右下区域调查书棚上的发光点，再前往橙色叹号地点。

◆进入闭架书库，剧情后筱原美笛归队。

◆进入区域悔恨の守护者，保存一下，击败前方的敌兵“Lv19NM理性なき生徒”。

◆从存档点返回闭架书库 东ロビ-，在橙色叹号处进入茕然の书库 下层。



苛然の书库 下层

◆在地图上方区域进入苛然の书库 上层。



苛然の书库 上层

◆前往橙色叹号地点，路上的某扇门前需要击败敌兵“Lv18NM理性なき生徒”。

◆打开橙色叹号处的大门，进门后触发剧情，接着是BOSS战。



BOSS战

BOSS会召唤人偶辅助攻击，并且身边环绕着几个巨大的螺旋状机械，这些机械会靠近目标，并在目标四周转动以攻击附近的对象，此外BOSS还能使用范围招式，并且带着旋转的机械移动以攻击目标对象，手段繁多。获胜的基本思路是队员与BOSS保持距离，并四散开来以躲避机械的旋转攻击，再进行远程输出，其中琴乃的奥义招式能直接从上方攻击到BOSS本体，效果较好，守田鸣子的远程攻击也不错，都推荐使用。

第4章

◆进入城镇地图的シ-パライソ，走进アクアリウム ロビ-。

アクアリウム ロビ-

◆剧情后峰泽维弦醒觉并加入队伍，触发战斗，这场战斗只可操作峰泽维弦与男主角两人。

◆剧情发展到敌人要与琴乃进行选美投票对决。

Tips: 区域中有三人手头拥有大量票数，与他们对话（好像需要一定票数才能与其对话，有待验证，若无法对话就先去拿一般学生的票），获得其票数是取胜的关键。区域内有很多一般学生，可以从某些学生手上拿到票数，请积极与他们对话吧。

◆大厅有东南西北四个入口，先进入东入口，到达闭锁エリア。

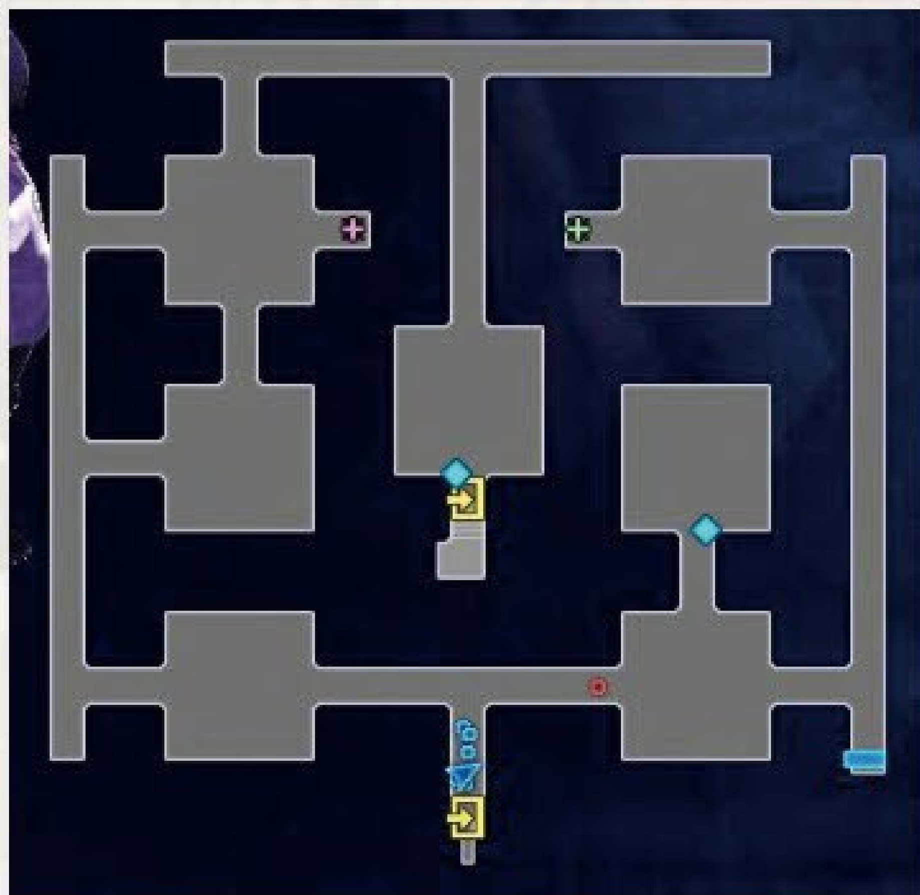


Tips: 场地的敌人多数带有特殊盾牌，可以免疫我方攻击，使用破盾属性的招式会有奇效哦。

闭锁エリア

◆第一个路口右转，第二个路口左转，来到橙色叹号地点，与角色“Lv16服部柊治”对话（好像需要一定票数才能与其对话，有待验证），在对话中选“优しい目で见つめる”，得到大量票数。

◆返回大厅，进入西入口，来到アクアリウム 生命の海。



アクアリウム 生命の海

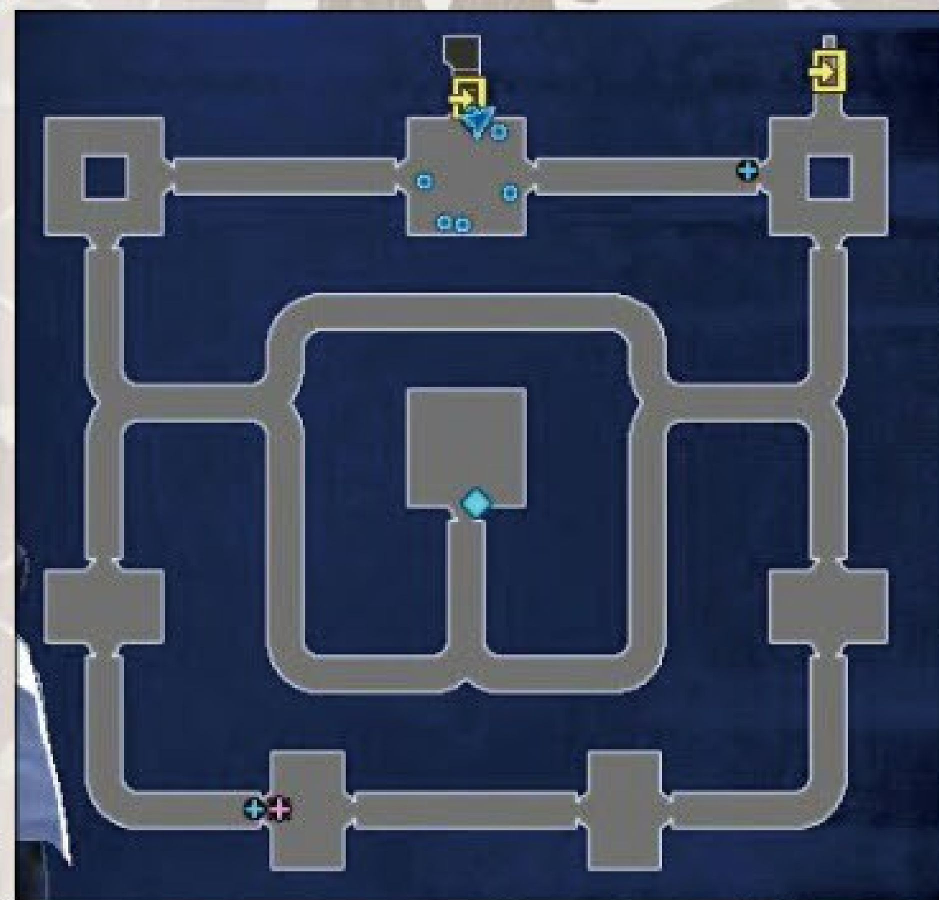
◆从地图中另一个入口来到アクアリウム 水中トンネル。



アクアリウム 水中トンネル

◆前往地图中心的橙色叹号处，有存档点，与存档点前的角色“Lv19丸山春希”对话，在对话中选“优しくお愿いする”。

◆来到地图最右上方区域，进入アクアリウム 淡水鱼エリア。



アクアリウム 淡水鱼エリア

◆该区域内有东南西北四个出口，其中东西北出口都是通往クラゲの世界的封闭空间，空间内可捡取魂の残渣，只有南出口通往非封闭空间，可以抵达橙色叹号处。

◆通过南出口来到クラゲの世界。



クラゲの世界

◆在地图上方的出口返回アクアリウム 淡水鱼エリア。

◆与角色“Lv16福本伊织”对话，在对话中选“优しくマッサ-ジする”。

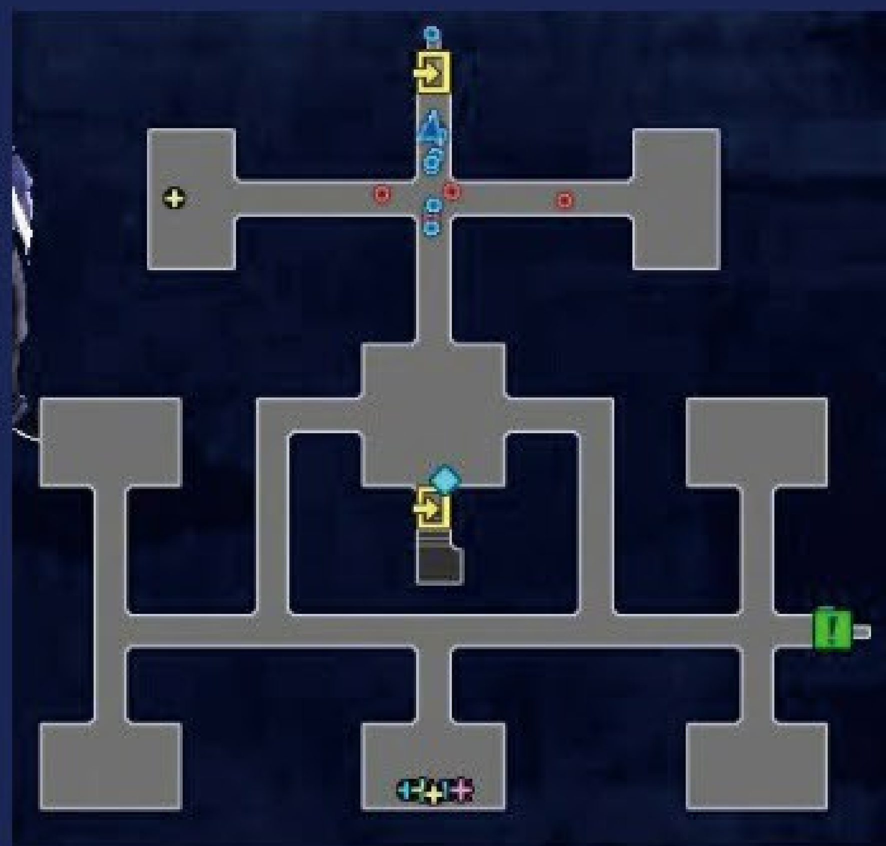
◆返回クラゲの世界，触发剧情，从存档点下方的入口进入アクアリウム 深层の海。



アクアリウム 深层の海

◆在地图左下角可以观看角色剧情。

◆使用存档点返回大厅，与角色“岁三”对话，剧情后是BOSS战。



BOSS战

BOSS会使用四个物体来阻碍并攻击我方，应对方法还是老套路，将队员分散开来，男主角使用破盾招式攻击前面有障碍物挡着的BOSS可使其陷入大硬直。本章加入的峰泽维弦除了输出不错外，还能使用打ち上げ类型的技能打断BOSS的出招，为同伴回复SP争取时间。由于BOSS血量较多，可以使用琴乃的弱体技能削减BOSS防御再输出，整场战斗虽然稍耗时间，但难度不高。

第5章

◆剧情后触发战斗，对手是两名LV19级的杂兵。

◆进入场地的东入口，来到1阶 **ボーイズエリア**。

1阶 ボーイズエリア

◆前往橙色叹号处触发剧情与战斗，对手为第二章出现过的NPC“Lv20ローズ”、“Lv20リリィ”、“Lv20アイリス”。

Tips: 三名敌人的攻击力都非常高，若被其蓄力后的技能打中，非死即残，因此要尽快解决战斗，最好办法就是集中火力逐个击破。琴乃在此战中能发挥巨大作用，一边给敌人施加弱体的DEBUFF，一边奶队友，但由于比较脆，必须与敌人保持距离。另外，使用打ち上げ类型的技能来打断敌人的吟唱也是一个不错的战斗策略。

◆剧情后自动来到2阶 ディナ-フロア。



2阶 ディナーフロア

◆地图左边的绿色叹号处可观看角色剧情。

◆抵达橙色叹号地点，触发剧情。

◆剧情后从前方入口进入3阶 **カジュアルエリア**。



3阶 カジュアルエリア

◆在入口附近的橙色叹号处触发剧情。

◆抵达地图中部的橙色叹号处触发剧情，附近有存档点。

◆抵达地图上部的橙色叹号处触发剧情。

◆进入4阶 **ファッションエリア**。



4阶 ファッションエリア

◆入口处有存档点，从地图左边绕上去，抵达橙色叹号处触发剧情。

◆回到存档点，从地图右边绕上去，进入地图最上方的大门，触发剧情与BOSS战。

◆胜利后在存档点处返回**エントランス**，前往城镇地图的**ランドマ-クタワ-**。

BOSS战

BOSS血量很多，会利用身边的物件射出超远距离的扇形扫射激光，因此要在虚构连锁画面里根据激光的扫射轨道来走位闪躲。此战前琴乃最好学会能复活伙伴的技能，在战斗中随时注意补血和对BOSS施加DEBUFF，由于扇形激光会打断吟唱，而琴乃的吟唱时间又都较长，所以走位很重要。另外BOSS的回避率很高，最好使用精准度高、攻击频率高的招式。

第6章

フイスフロア 6F ロビー

◆进入オフイスフロア 6F ロビ-，剧情后触发战斗。

Tips: 此战只能使用男主角和鼓太郎，不过对手只有一名，LV21，攻击力不高，血量也不多。但毕竟我方只有两人，若打不过也可以先去其他地方练级。

◆在橙色叹号处乘坐电梯，抵达中层フロア 24F。



中层フロア 24F

◆入口点处有存档点。

Tips: 本章的场地比较狭窄，很容易就会遇上复数敌人，战斗比较麻烦。若要躲避敌人，可以藏身在场景中的杂物旁，比如走廊上的纸箱、红色路障之间，等敌兵走过再移动即可。另外要注意多存档。

◆移动至地图右方的楼梯处，进入中层**フロア** 25F。



中层フロア 25F

◆入口处有存档点。

◆往地图右→上→左方向走，在地图上方橙色叹号处触发事件，发现打开大门需要钥匙。

◆进入地图左边的楼梯，来到中层フロア 26F。



中层フロア 26F

◆入口和地图中部的电梯处都有存档点。

◆在地图上方叹号处打开门进入房间，调查众多的白色柜子，其中一个柜子内拿到“制御室の键”。



◆返回中层**フロア** 25F，来到之前需要钥匙的大门处触发剧情，拿到“**エレベ-タ-**制御**キ-**”。

◆地图中部的电梯可以使用了，乘坐至上层**フロア** 65F。

上层フロア 65F

◆地图左下方绿色叹号处可观看角色剧情。

◆入口处有存档点，前往地图右方的橙色叹号地点，又是一扇上锁的门，需要寻找钥匙。

◆前往地图下方橙色叹号处触发剧情，拿到钥匙"マスターキー"，路上的门都可以打开了。



◆回到需要钥匙的地方开门，前往上层フロア 66F。

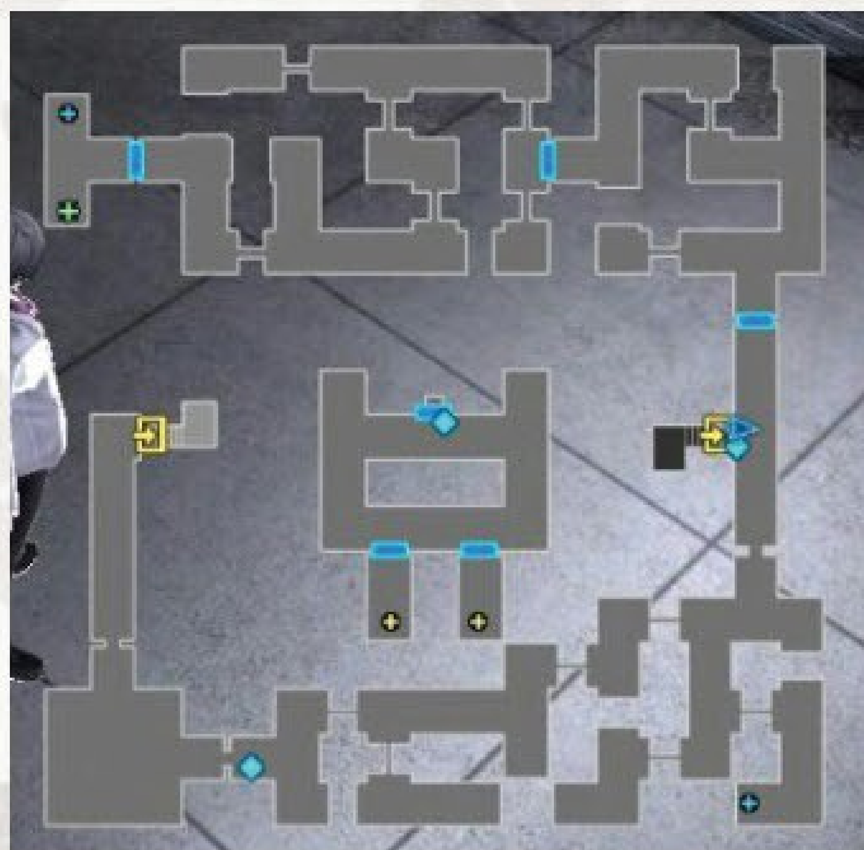
上层フロア 66F

◆入口处有存档点。

◆前往地图左下方的橙色叹号地点，触发战斗。

Tips: 敌人有三名，等级分别为LV21、LV22、LV22，他们的初始站位很靠近，可以先用范围招式轰炸一波。其中LV21的シャドウナイフ血量最多，所以应先击倒另外两名较弱的LV22敌人，再集中火力打シャドウナイフ。

◆从地图左边的入口前往上层フロア67F。



上层フロア 67F

◆入口处有存档点。

◆前往地图最上方橙色叹号处，途中的存档点记得保存一下，抵达后触发两场战斗。

Tips: 第一战：两名LV22的杂兵，除了血量多些没有特别之处，给他们加了弱体DEBUFF就是干；第二战：对手是之前打过好几次的シャドウナイフ，血量很少，注意使用打ち上げ类型技能打断他的行动就可以了。

◆前往下一个橙色叹号地点，触发剧情。

◆此时坐电梯至屋上就会触发BOSS战，记得先在一旁存档点保存。



BOSS战

之前的敌人シャドウナイフ的最终版，依旧不难对付，会使用真空刃射击我方。对付方法依旧是老套路，加好BUFF就能上了，如果打ち上げ类型技能打不中，可以先让琴乃施加提高命中率的BUFF。

第7章

◆WIRE剧情后，守田鸣子离队，前往城镇地图的吉志舞高校。

◆进入本校舍1阶→本校舍2阶。

◆在本校舍2阶地图最右上角的入口进入旧校舍2阶。

旧校舍 2 层

◆前往橙色叹号地点，选择"そうしよう"集合同伴。

◆剧情后与全员对话一次。

◆与全员对话第二次。

◆与全员对话第三次。

◆剧情后进入战斗。

Tips: 本场战斗只可操作主角一人，对手等级为LV25，血量较多，比较稳妥的打法就是先施加提升攻击力和防御力的BUFF再慢慢蹭完她的血。敌人的招式多是高频攻击，场地狭隘不好走位，若招式经常被打断，那就尽量少在一回合中多次行动，或者选取消耗SP不多的招式，以免造成浪费。

◆从楼梯下至旧校舍1阶，触发剧情。



旧校舍 1 层

◆前往橙色叹号处的体育馆大门，触发剧情，发现打开大门需要钥匙。

◆从橙色叹号处的楼梯去旧校舍地下1阶。



旧校舍地下 1 阶

◆前往地图下方的橙色叹号处，抵达后拿到钥匙。

Tips: 场地窄且暗，路上很多死胡同，除了徘徊的敌兵还偶尔冒出几只埋伏的敌兵，实在防不胜防，因此走路要尽量贴墙，降低被巡逻敌兵的发现率，另外靠近拐角要转转视角观察是否有敌兵。

◆返回体育馆大门，使用钥匙进入，BOSS战。



BOSS战

BOSS最强的一套空中连击威力十分大，若对主角使用请务必要打断，否则即使不秒都残血，当然男主角也可以先上个防御提升BUFF预防一下。需要注意的是BOSS回避率很高，琴乃可以逐个为我方队员加提高命中率的BUFF，尤其是负责打断BOSS的队友，若在需要打断BOSS大招的时候没打中，简直要命。

第8章

◆前往城镇地图的ランドマークタワー。

◆进入オフィスフロア 6F ロビー触发剧情。

◆前往城镇地图的グランギニョール。

◆进入恸哭の回廊 南回廊。

恸哭の回廊 南回廊

◆往地图左边区域前进，进入恸哭の回廊西回廊。



恸哭の回廊 西回廊



◆进入地图左下角区域的花人の回廊。

花人の回廊

◆前往地图左的橙色叹号处，先保存一下，进入花人の部屋后触发剧情，发生战斗。

Tips: 敌人为第二章的BOSS——Lv22スイ－トP，打法详见前文。

◆返回恸哭の回廊 西回廊，进入地图左上区域的贤人の回廊。



贤人の回廊

◆前往橙色叹号地点，在地图中部的十字路口处发生战斗。

Tips: 敌人分别为Lv26NM理性なき生徒、Lv24操られた人形、Lv24操られた人形、Lv23操られた人形，首先要击破3只血量较少的操られた人形。NM理性なき生徒会释放几件使用范围持续性攻击的物件，伤害大且会打断吟唱，因此最好在战斗开始就将队员分散，负责回血的队员要随时注意走位，并时刻注意为队友补血。

Tips: 敌人为第三章的BOSS——Lv22少年ド－ル，打法详见前文。



◆抵达橙色叹号地点，进入贤人の部屋，剧情后发生战斗。

恸哭の回廊 东回廊

◆返回恸哭の回廊 南回廊，进入地图左方的恸哭の回廊 东回廊。

Tips: 十字路口的敌人已经更新，不想再打的朋友请不要原路返回，而是从存档点返回エントランス，再进入恸哭の回廊 南回廊。



◆前往地图右下方区域，进入稀人の回廊。

稀人の回廊

◆前往地图右方的橙色叹号处，途中的存档点前会有3名敌兵拦路（似乎可以不战，笔者从三名敌兵的一侧走过竟成功避开）。

Tips: 对手是Lv26NM理性なき生徒、Lv22自我のない生徒、Lv22自我のない生徒，先击败低等级再打高等级的敌兵即可，需要注意低等级的杂兵会激光扫射，提前预测走位吧。

◆进入稀人の部屋触发剧情和战斗。

Tips: 敌人为第五章的BOSS——Lv23イケP，打法详见前文。

◆返回恸哭の回廊 东回廊，前往地图上方的返回恸哭の回廊 北回廊。



恸哭の回廊 北回廊

◆往地图上方前进，进入叹きの门，剧情后触发战斗。

Tips: 敌人为第四章BOSS——Lv23ミレイ、第七章开始的敌人Lv23ウィキッド，建议先击破血量相对少、并会操纵物件攻击我方的ミレイ，多用击飞技打断她的招式。



叹きの门

◆进入哀哭の塔顶上就是最终决战，连续3场战斗，请做好万全准备再来。

◆完成所有战斗后一周目完成。

BOSS战

第一场对手：Lv28ソ－ン

对手攻击方式比较单一，只需一个队友使用击飞技打断对方，其他人加好BUFF疯狂输出即可，并无难点。



第二场对手：Lv28μ

比上一场更加简单，BOSS很少攻击，只要保持打断和稳定的输出即可。由于加好的BUFF在下一场中仍然生效，因此可以在这场轻松的战斗中做好万全准备迎接下一战。

第三场对手：Lv30μ

BOSS会使用爆破攻击、操纵物件的回转攻击，将队员分散开来，边走位边打即可，并无难点。

通关之后

完成一周目后，会从最近保存的地方继续开始，系统提示可以自由选择“新手（ビギナ－モ－ド）”和“普通（ノ－マルモ－ド）”这两个难度，另外角色能装备的支线任务技能数量由4个变为10个。二周目并无新要素，主要的玩法还是继续完成学生们的支线任务，打败迷宫各地的之前因为等级过低而无法战胜的高等级敌人，还有探索世界奖励中记载的隐藏区域。

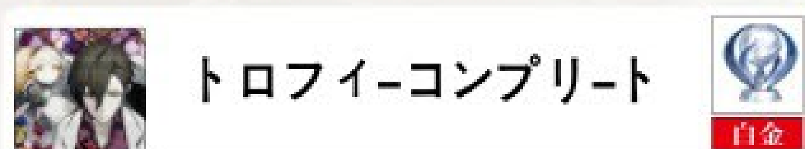
奖杯攻略

白金综述

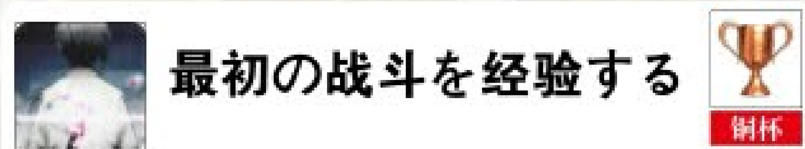
奖杯总数	46	铜杯	40	银杯	1	金杯	4	白金	1

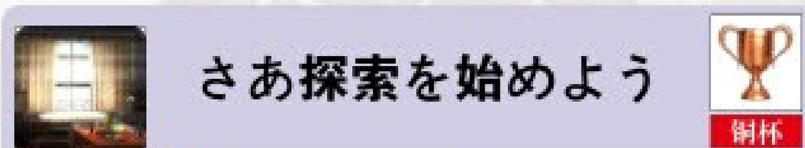
本作白金难度属中等，完成一周目流程，在一周目里看完所有角色剧情，能拿到约一半的奖杯。剩下最麻烦的莫过于“首谋者之谜”相关奖杯，每个班级的首谋者已在前文“首谋者之谜”一栏中全部给出，玩家只需将首谋者们的亲密度全部提升至RANK5即可拿齐这部分的奖杯，当然提升首谋者们的亲密度之前，还需要先做一大堆其他相关学生的支线任务，在这过程中顺便将奖杯“友达100人できるかな”刷到手吧。至于将主人公等级提升至超过LV60、LV100的奖杯，可以尝试越级挑战、在战斗中多多利用主人公增加获得经验值的技能“エクスペリエンスクオリティ”、打出高连击等方式来获得。

白金难度	5/10
白金所需时间	50 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

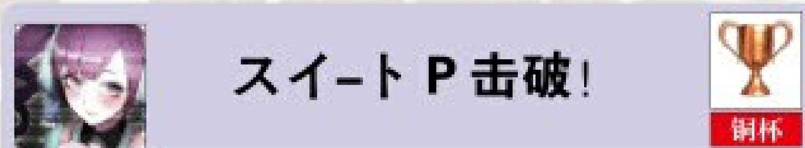

トロフィ-コンプリ-ト
取得条件： 获得所有奖杯

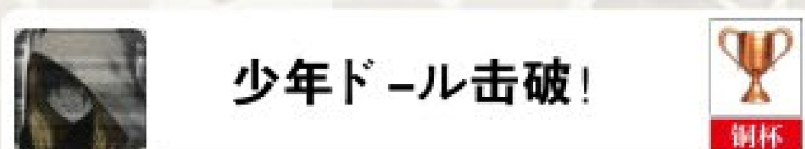

メビウスへようこそ!
取得条件： 回应μ的呼唤并输入姓名


最初の战斗を经验する
取得条件： 体验了最初的战斗

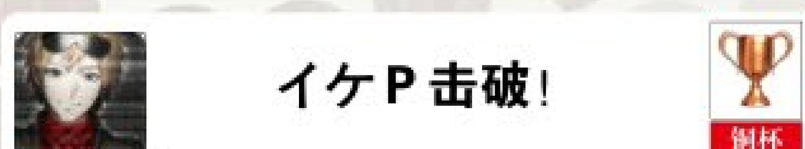

さあ探索を始めよう
取得条件： 展开归宅部的行动


カギP击破!
取得条件： 完成第一章

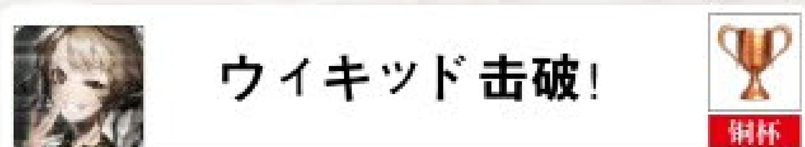

スイ-トP击破!
取得条件： 完成第二章

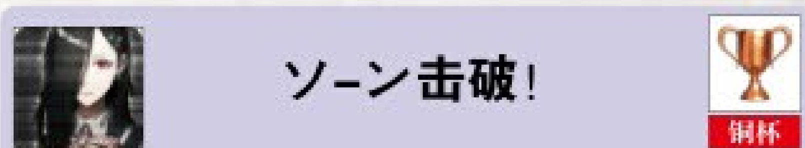

少年ド-ル击破!
取得条件： 完成第三章

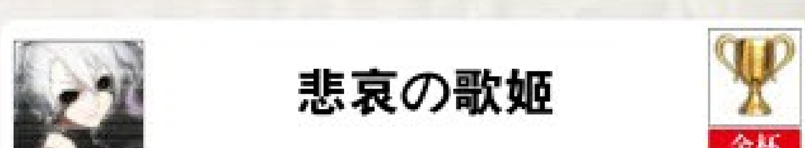

ミレイ击破!
取得条件： 完成第四章

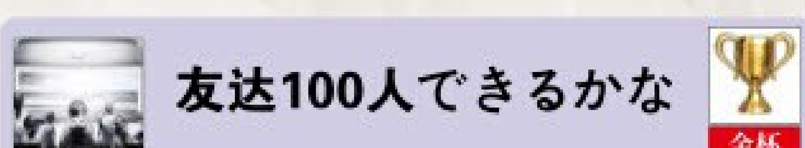

イケP击破!
取得条件： 完成第五章

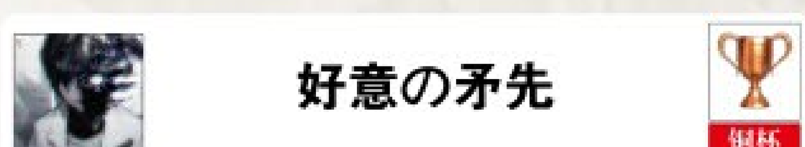

シャドウナイフ击破!
取得条件： 完成第六章


ウイキッド击破!
取得条件： 完成第七章

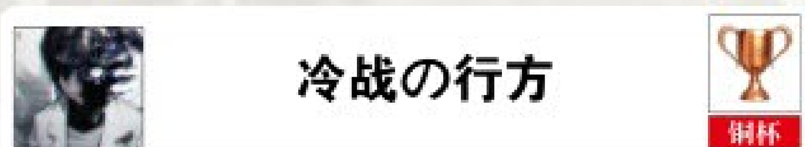

ソ-ン击破!
取得条件： 完成第八章


悲哀の歌姬
取得条件： 完成第九章

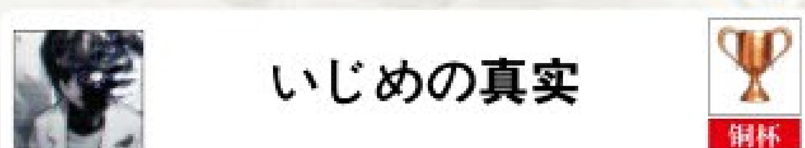

友达100人できるかな
取得条件： 交到100个朋友

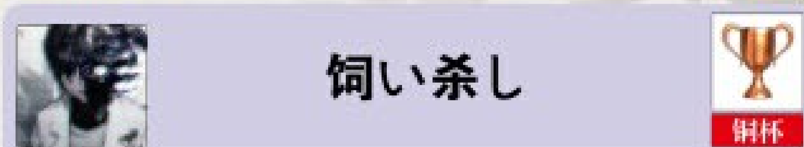

好意の矛先
取得条件： 解明3年1班的主谋者之谜


世界の真相
取得条件： 解明3年2班的主谋者之谜


冷战の行方
取得条件： 解明3年3班的主谋者之谜

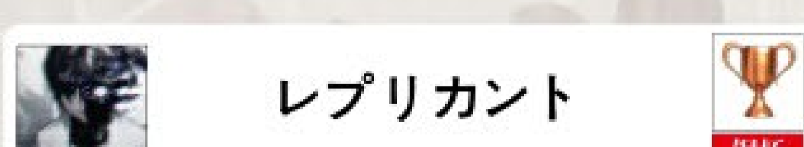

分裂
取得条件： 解明3年4班的主谋者之谜

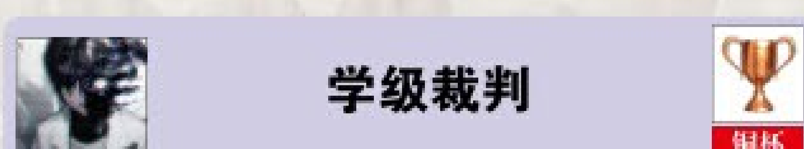

いじめの真实
取得条件： 解明3年5班的主谋者之谜


饲い杀し
取得条件： 解明3年6班的主谋者之谜

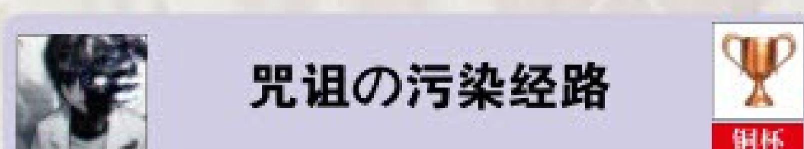

支配阶级
取得条件： 解明3年7班的主谋者之谜


SNS抗争
取得条件： 解明2年1班的首谋者之谜

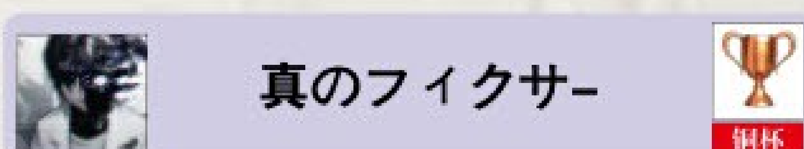

レプリカント
取得条件： 解明2年2班的首谋者之谜

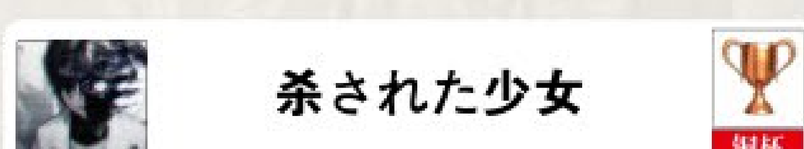

学级裁判
取得条件： 解明2年3班的首谋者之谜

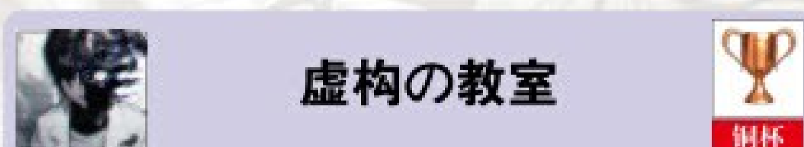

杀人集团
取得条件： 解明2年4班的首谋者之谜

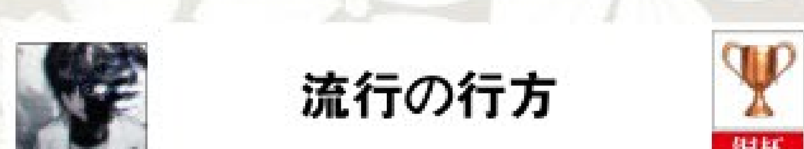

咒诅の污染经路
取得条件： 解明2年5班的首谋者之谜

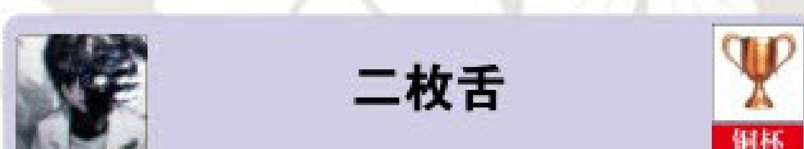

记忆回路
取得条件： 解明2年6年的首谋者之谜


真のフィクサ-
取得条件： 解明2年7班的首谋者之谜

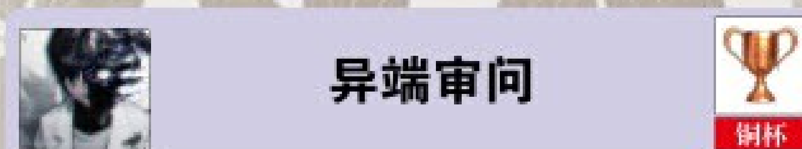

杀された少女
取得条件： 解明1年1班的首谋者之谜


虚构の教室
取得条件： 解明1年2班的首谋者之谜

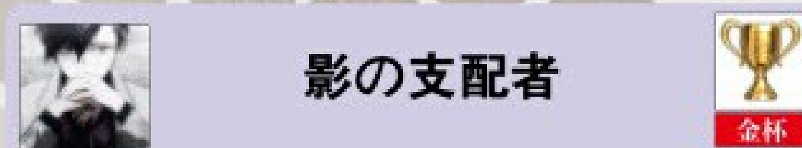

流行の行方
取得条件： 解明1年3班的首谋者之谜

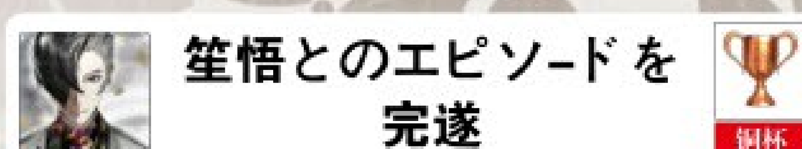

二枚舌
取得条件： 解明1年4班的主谋者之谜

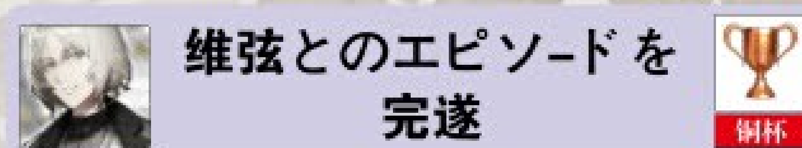

教团化
取得条件： 解明1年5班的首谋者之谜

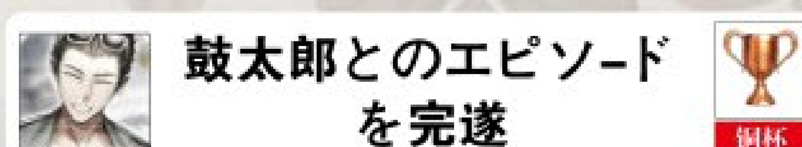

异端审问
取得条件： 解明1年6班的首谋者之谜

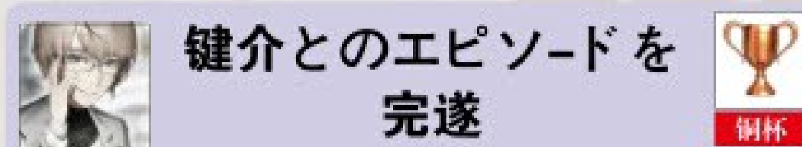

罪と罚
取得条件： 解明1年7班的首谋者之谜

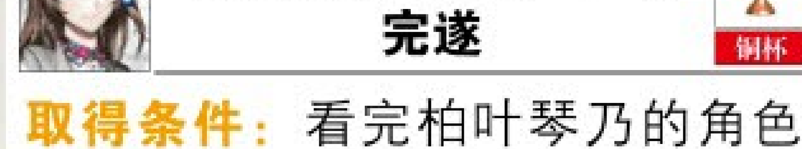

影の支配者
取得条件： 解明所有21个班级的主谋者之谜

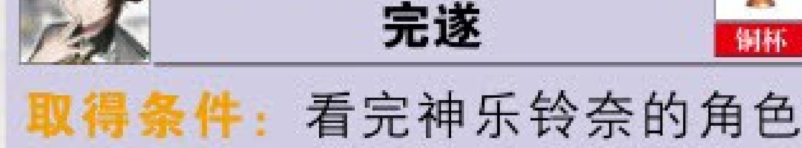

笙悟とのエピソードを完遂
取得条件： 看完佐竹笙悟的角色剧情

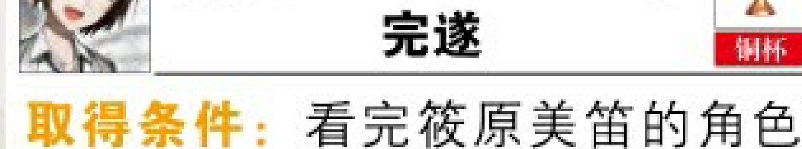

维弦とのエピソードを完遂
取得条件： 看完峰泽维弦的角色剧情

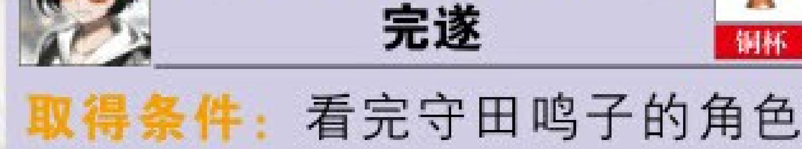

鼓太郎とのエピソードを完遂
取得条件： 看完巴鼓太郎的角色剧情


键介とのエピソードを完遂
取得条件： 看完响键介的角色剧情

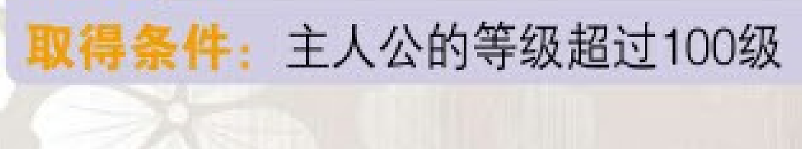

琴乃とのエピソードを完遂
取得条件： 看完柏叶琴乃的角色剧情


铃奈とのエピソードを完遂
取得条件： 看完神乐铃奈的角色剧情


美笛とのエピソードを完遂
取得条件： 看完筱原美笛的角色剧情


鸣子とのエピソードを完遂
取得条件： 看完守田鸣子的角色剧情


Thank you for playing
取得条件： 主人公的等级超过60级


マニアックス
取得条件： 主人公的等级超过100级



文 宇宙人 美编 咕噜

PSV	讨鬼传 2	Koei Tecmo Games
讨鬼传 2	日版	1～4人
2016年7月28日	对应PSV TV	7344日元
ACT	动作	本文对应版本：1.03

“开放世界”和“狩猎游戏”结合起来到底会是什么样子？《讨鬼传2》给了我们一个不错的答案，虽然对“开放世界”爱好者来说，本作的“开放”程度实在难以让人满意，但对“狩猎游戏”玩家来说无疑是惊喜的——如果能跟同伴组队探索这个开放世界，如果本作的难度可以再高一些，那就更加完美了。本期《掌机王Plus》为大家带来本作详尽的攻略和研究，希望能帮助大家更好地领略本作的乐趣。

系统详解

基本操作

按键	作用
□键	速攻击
△键	强攻击
○键	特殊技
×键	回避/受身/对话/祈祷/捡起
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
R键	祓鬼
R+左摇杆	奔跑

按键	作用
R+□键/○键/△键/×/屏幕右侧	发动降魂
触摸屏	使用鬼手
Select键	开启/关闭鬼眼
L键	视角复位，长按锁定
屏幕右侧小按钮	鬼疾风
方向键	调整视角
△+○键	鬼千切
Start键	打开菜单

关于存档

在本作中，玩家的游戏存档中最多可以创建3个角色号，而每个角色号有4个存档位，其中一个是手动存档，三个是自动存档。每当玩家出现离开村子、进入村子、完成任务、推进剧情，或者在野外打倒一只中、大型鬼等情况，系统就会自动存档一次，自动存档会按照存档时间优先覆盖掉较老的，手动存档不会被覆盖，但是玩家必须在据点或者村子里面才能进行手动存档。因此玩家每次进入游戏的时候可以根据需要来读取自己想要的进度。不用担心造了武器想反悔发现存档已经被覆盖掉之类的情况。

マホロバの里基本设施简介

本作中玩家的据点是マホロバの里，这个村子的规模比前作的泡沫之里要大很多，当然里面的设施其实差不多。由于本作是“开放世界”，从村子可以直接进入大地图进行探索不需要切换画面或读盘，不过经过大门的时候会自动存档。而且村里大部分能进入的设施比如自家和御役目所都不再需要读盘。

自家

玩家真正的据点，玩家可以在这里进行更换武器、查看记录、调整时间等操作。

收纳箱：主要放置素材或食材之类的道具，由于本作是没有使用道具这个概念的，所以收纳箱里面的东西基本上也只能看看不能拿出来。收纳箱的容量可以通过完成支线增加。

武器箱：用来存放武器和防具的地方，想更换武器防具只能在这里更换。此外还有“装备登录”功能，玩家可以在这里保存武器防具和御魂的搭配，而且每项最多可以保存200个。在“登录装备编集”项目中将装备保存好之后，选“登录装备/武具/ミタマ变更”就可以直接换出来。

传记：可以回顾剧情映像以及听游戏的BGM。

书信：调查房间角落的书桌能够阅读书信，书信一般是根据剧情和支线由NPC给予玩家的，部分书信里会夹带一些道具素材等等。而通过DLC下载的东西也是在书信中取得，通常会以“モノノフ本部”的名义寄送过来，阅读了相应的信件之后就能取得DLC装备或者御魂了。

篝火：篝火的作用是改变昼夜时间，本作中部分支线的触发条件是有昼夜时间要求的。



锻造屋&锻造系统

打造武器和防具的地方，这个相信大家都非常熟悉了。玩家打败鬼获得素材之后，可以用素材在这里打造武器和防具。除了打造装备之外，还可以对装备进行锻炼或升级（打ち直し）。其中升级是利用高级素材将一把低级装备打造成对应的上级装备，这一点跟以前的武器升级是一样的。而“武具/防具锻炼”则是将在装备原有的基础上，用素材进行进一步加强，玩家可以自己选择加强的项目，比如武器可以选择提升攻击或者提升会心等等。强化一次之后武器的名字后面会出现“+x”的数字，最多可以强化12次。至于这个次数全用来强化一项还是分散强化，这点取决于玩家。

值得一提的是，游戏中的高级武器，大多都是要先制造低级的武器，然后用上位素材升级上去，而防具很多都可以直接用高级素材制造。

加护力

本作的防具上面多了一项“加护力”的项目，玩家在受伤之后，扣掉的HP之后会留下一部分红色的残血槽。如果之后玩家没有受到攻击的话，这条红色血槽是会随着时间慢慢回复的。加护力就是影响红色血槽的回复速度（加护力为0不会回复）。所以强化防具的时候，可以根据需要将加护力提升一下。

万事屋（よろず屋）

相当于道具店，可以购买到一些素材、食材、天狐的礼物又或者是浴场使用券之类的杂货。道具店的商品是有存货限制的，卖光了之后要等一段时间进货。

店主进货要经过村外各个领域，而领域的安全度会影响他补货的速度和数量，每个领域都有一个安全度槽，提升安全度最直接的做法去那个领域打野怪或者完成相应领域的任务。消灭一定数量的鬼之后安全度就会提升。道具店中商品的种类和数量也会增多。

研究所

博士的研究所除了是触发剧情常去的地点之外，玩家还能用这里的仪器进行素材合成。每一个目标素材可以用多种不同的材料进行合成，而每个材料有各自的“合成力”，玩家选择完材料之后，材料的合成力总和就是这次合成的成功率。

カラクリ人形

第一章接近结束的时候会开放“カラクリ人形”的系统，玩家能派遣它进入异界采集素材。这个系统类似于《舰队收藏改》中的远征，人形派遣之后过一定时间就回来，探索的时间视派遣的地方而异，从10分钟到50分钟不等。此外不同地方成功率也不同，越深入的地方成功率越低，但是获得素材就会越丰富。探索会对人形造成一定程度的损坏，花费少量金钱进行修理即可。

“カラクリ强化”可以用素材强化人形的能力，“探检强化”能提升远征的成功率，而“战斗能力”能让人形在探索的时候不容易损坏。除了强化之外，玩家还可以用素材制作“头脑回路”，制作了头脑回路给人形换上之后，他就会获得不同的发现能力，探索中取回来的素材种类也会相应发生变化。

料理屋&祭祀堂

自家门口旁边是巫女久音开的店，这家商店主要有三个功能，分别是吃料理、祭祀和更换同伴。

料理屋的功能是玩家点菜，然后支付需要的食材和金钱就能进食料理，料理的效果根据菜单而决定，维持时间一般还是60分钟左右，吃完一次料理之后要过15分钟之后才能再次进食。而且料理效果只能保留1个，前一个料理效果如果还没结束，会被新的料理效果覆盖掉。

祭祀堂则是给玉串久音进行祈祷，从而获得跟御魂相关的效果，其中“成长祈愿”是让身上的御魂成长速度加快，“良缘祈愿”则是提升新御魂出现的概率。

除了吃饭和祈祷之外，组队的同伴也是在久音这里选择的（不过剧情要到第六章之后），这里选择的同伴会在玩家离开村庄的时候出现，并且跟随玩家一起探索外面的地图。不过这里的同伴不会影响到接任务时选择的同伴。



禊场（浴场）

泡澡的地方，位于自家后面的小巷里。泡澡之后能让玩家在瘴气区域中活动更长时间，此外根据一起泡澡的伙伴不同，还能获得其他增益效果。禊场里遇到的同伴是随机出现的，但是好感度升满了的同伴可以直接约到浴场去。

此外，浴场的时间是分男女的，具体可以从门外挂着的布看到，蓝色布表示男生时间，红色布是女生时间。只不过玩家不论男女任何时间都能进去罢了。

御役目所/统合本部

位于村子门口接任务的地方，接了任务并选好同伴之后，走到村口的大门那里就能进入任务。进入任务之后，玩家不需要满地图去寻找讨伐目标，而是会直接传送到讨伐目标所在的区域并且直接进入战斗，战斗的区域都是单区域的。击败了讨伐对象30秒之后就会回来。

统合本部则是在线的御役目所，同样是接任务然后出去打怪的机制，统合本部有两个，分别是本地和在线的，在线的统合本部可以跟其他好友一起组队做任务。但是也只能做任务，不能去地图外面探索。

依赖委托

玩家除了能在御役目所接到任务之外，还能从NPC那边接到各种各样的依赖委托，NPC的委托会随着流程推进以及委托的完成而增加，NPC的位置也不限定于村内。在野外也有很多NPC的委托。委托的内容五花八门，有让玩家讨伐特定鬼或者缴纳特定素材的。也有一些要求在特定时间跟特定NPC组队才能完成，或者去找某个NPC之类。

除了NPC之外，某些野外的御魂也会给玩家提出委托任务，要完成了他们的委托之后才能获得这些御魂。

探索系统简介

跳界石

在危机四伏的野外地图上探索时，有两样东西能为玩家提供稍作休息的地方，分别是跳界石和结界跳石。

跳界石相当于传送点，随着剧情推进将鬼域里的瘴气穴塞上之后，附近就能找到跳界石，玩家可以自由地在已经开放的跳界石之间传送。此外，跳界石所在的位置通常还是一个野外据点，玩家进入野外据点之后体力和御魂使用次数都会全部回满。战斗不能而造成的弥留时间长度也会还原。

结界跳石

跟跳界石不同的是，结界跳石只能传送回マホロバ村里面，而且是单向通行的，玩家不能传送到结界跳石所在的位置。地图上的结界跳石一开始是被瘴气侵蚀的，第一次调查之后会进入战斗——通常是要打一个中型鬼。打败那只中型鬼之后才能净化结界跳石，让其传送功能生效。

被净化的结界跳石周围是没有瘴气的，所以进入结界跳石的范围内时，瘴气槽不会增加，不过毕竟不是据点，玩家不会回复体力和御魂使用次数，也不能更换装备。



地祇石

地祇石是在地图和战场上随处可见的回复点，靠近地祇石之后按×键祈祷就可以回复。白色的地祇石能够完全回复御魂使用次数，结界跳石旁边的地祇石一般能清掉瘴气槽。此外，任务中一般都会有1块能回复御魂使用次数的地祇石，所以战斗陷入困境的时候不妨在周围找一找。

地祇石使用一次之后就会失效，但是回去村里或者经过一天之后，就会重新复活。而任务中的地祇石一般只能用一次。



收集

游戏中有两种收集要素，分别是符文“しるべ”，以及碑文。每个领域有一定数量的しるべ和碑文，玩家探索的时候可以仔细寻找一下。

瘴气＆行动限界

鬼域是指安、武、战、雅、乱、古这些领域，游戏中基本上除了**マホロバ**丘陵地之外的野外地方都属于鬼域地带，鬼域里面是存在瘴气的，所以玩家在这些地区探索有时间限制，游戏画面右上角的圆形小地图外侧有一个“瘴气槽”，进入鬼域之后瘴气槽就会开始增加。这个瘴气槽相当于玩家的行动时间限制，清空瘴气槽的方法是回去村子、据点，或者在结界跳石旁边的地祇石进行祈祷。瘴气槽一旦涨满了之后就会被侵蚀而死，瘴气的侵蚀速度取决于当地的瘴气浓度，而浓度会从瘴气槽的颜色反映出来，瘴气低的地方是蓝色，浓一点的是紫色。红色是瘴气极高的地方，在这种地方活动不仅瘴气槽会涨得很快，而且角色的气力槽永远是空的，尽量不要在这种地方逗留。降低瘴气的方法是将附近被侵蚀的结界跳石净化。将整个区域的结界跳石净化之后，红色瘴气区域才会变成紫色。

救援＆阵亡

参战的角色或者NPC在HP耗光之后会陷入弥留状态，此时他的头上会有一个倒计时，倒计时会慢慢减少。此时如果其他同伴对倒下的角色进行祓鬼（按R1键）的话，就能让倒计时恢复，重新回满之后该角色就能恢复少量HP复活。野外探索的时候如果NPC同伴没能及时祓鬼将玩家救起来就会直接Game Over，玩家只能读取存档重来。如果是任务里面没有祓鬼成功的话，角色就会暂时撤退，撤退之后会在战场中某一个地方满血复活（降魂次数不回复），但是如果任务里面撤退超过3次就会失败。

NPC倒下了之后，玩家也要对其进行祓鬼才能让他复活，但是NPC的倒计时即使耗光了也不会撤退，也不会Game Over。

战斗系统简介

打倒鬼的方法

“《讨鬼传》系列”的战斗机制比较特殊，并不是玩家攻击鬼就会掉血。在游戏里，大型鬼有两条槽，其中紫色的是表层耐力，而蓝色的是体力。在鬼完好的情况下，玩家的攻击只能削减鬼的表层耐力。当表层耐力耗光了之后，鬼会进入祸灵状态（相当于愤怒状态），此时攻击鬼才能对HP造成伤害。祸灵状态会维持一段时间，时间结束之后鬼会回到普通的状态并且表层耐力槽重新回满。之后要再次将鬼打进祸灵状态才能继续给予其伤害。

除了削减其表层耐力之外，还有一个方法能给鬼造成伤害，就是切断部位。大型鬼身体某些主要的部位被切断并净化之后，该部位会出现透明的“假肢”代替，攻击假肢就能直接给鬼的HP造成伤害。



鬼眼

鬼府武士的能力之一，按Select键开启鬼眼之后，画面就会进入特殊的视野。这个视野下能看到鬼的表层耐力和体力值，中、大型鬼还能看到他们身上有哪些可破坏部位。这些部位会用特殊的颜色表示出来，完好的是白色，之后随着玩家输出伤害会变成黄色→橙色→红色，再持续攻击就能将该部位破坏掉。

鬼眼除了能探知鬼的体力之外还有很多重要的应用，比如能看到地图上一些隐藏的元素或敌人，鬼眼状态下找采集点和地祇石也更加容易。此外，本作中还增加了探索鬼的移动痕迹的功能，在主线和支线中会被广泛用到。



Tips：鬼的部位耐久度变成红色之后，该部位会不断喷出黑水提示。在不方便开鬼眼的时候可以用这一点来判断该部位是不是快要破了。

部位破坏&祓鬼净化

大型鬼的身上有很多可破坏的部位，这些部位有两种，一种是装饰、一种是肢体。肢体被切断之后会在地上留下残骸，此时玩家必须按R键利用祓鬼能力将残骸净化掉，净化成功能够获得相应的素材。如果不净化掉的话，鬼过一段时间（通常是祸灵状态解除后）就会重新把这个部位吸收回去。肢体被切断或净化之后，鬼在原来的地方会长出透明的“假肢”来代替，此时攻击假肢的部位能直接给予其体力造成伤害。所以肢体切断了之后，一定要第一时间净化掉。

装饰是类似于角、牙、背棘之类的部位，这些部位通常被破坏之后不会留下残骸，所以不用净化，鬼也不会重新吸回去。装饰被破坏之后，完成任务或完成讨伐就能取得相应的素材。



鬼千切

鬼府的必杀技，画面左上角的武器槽蓄满了之后，按下△+○键　就能发动，鬼千切能够强制切断或破坏鬼的部位。而且就算没有打中部位，也能让鬼进入祸灵状态，本身也有非常高的威力。鬼千切的动作根据武器种类而定。

祸灵&噬魂状态

鬼的表层耐力被削光，或任意破坏其一个部位之后就会进入祸灵状态，此时天色会变成紫蓝色。祸灵状态下部分鬼会有某些攻击动作发生改变，不过此时攻击它身体任意部位都能给体力造成伤害。祸灵状态过一定时间就会解除。

噬魂状态则是鬼的第二形态，其体力下跌到一半以下的时候发动（但有部分鬼的条件不太一样），此时天色会变成红色。进入噬魂状态之后，鬼的外观和形态会发生非常大的变化（但也有例外），攻击模式几乎完全改变，而且部分被净化了的断肢也会重新修复，或者新增一些可破坏部位等等，通常也会比普通状态更强，说是真正战斗的开始也不为过。不过此时的鬼再次被断肢之后不会吸收，而且攻击全身都能扣减其体力。



鬼手应用

鬼手是本作新增的重要系统，在移动、进攻、解谜等场合被广泛应用到，鬼手的使用方法主要有下面这些。

鬼络

利用鬼手的移动技巧，长按R2键会进入鬼手准备状态，之后视野中可以抓的地方会用红色的圆圈表示出来，瞄准之后松开R键就能放出鬼手抓住那个地方并将自己拉过去。鬼手抓住东西或者飞跃的过程中可以按×键中断。鬼络状态或者用鬼络飞近敌人的时候可以使出特殊的空中攻击。

鬼喰

地脉干涉技巧，场地中有各种属性的地脉，用鬼手抓住地脉之后，可以按□键将元素扔出给敌人造成属性伤害，也可以按△键将元素寄宿到武器上，使得一定时间内攻击会带有该属性。

鬼返

鬼在使出特定的招式（鬼的身体会冒出橙红色的光）时用鬼手抓住它们，就可以将它们拉倒在地上，从而制造长时间的硬直。鬼只要使出那一招的时候就能拉倒，成功率是100%的。如果发现鬼返不成功，记得按×键取消以免飞到鬼的攻击范围中。



鬼葬（部位完全破坏）

画面左侧有一条共斗槽，共斗槽最大的时候，长按R2键，可以看到鬼身上某些部位会显得特别亮，这些就是弱点部位。此时抓住这些部位就能发动鬼葬。鬼葬可以将这些部位彻底地破坏，并且鬼无法再生。部位完全破坏之后鬼的行动模式也会变化。可鬼葬的部位是因鬼而异的，而且部分鬼在普通状态下无法鬼葬，进入噬魂状态之后才有可以鬼葬的部位。

共斗槽积蓄的方法是连续攻击鬼同一个部位，援护同伴，祓鬼或者用鬼手相关的攻击。



▲发光的地方就是可以安全破坏的部位。

鬼渍

野外的场地里有部分特定的地方是可以用鬼手清除掉的，比如蜘蛛网等等，这些地方没有特别的提示，但如果发现了的话，用鬼手抓住就可以将其扯下来，从而发现隐藏区域或打开隐藏通道。

御魂使用教学

御魂系统是本作的特色之一，御魂是古代名人们的灵魂，玩家可以在游戏中从各种各样的途径获得御魂，并且借助他们的力量去讨伐恶鬼。他们既是“道具”，也是技能，是装备上不可或缺的一部分。跟前作一样，玩家身上一次可以装备3个御魂，不过分别是武器、防具、鬼手上各装一个。其中装在武器上的御魂为主御魂，会直接决定玩家的战斗主风格，而装备在防具和鬼手上的御魂会让玩家获得其他的能力。除此之外，每个御魂还有各种辅助技能，通过不同御魂之间的技能组合，可以派生出千变万化的玩法。

降魂（タマフリ）

降魂技能相当于“道具”，游戏中长按R+□/△/○/×键组合发动，降魂技能由御魂风格决定，而且是4个一组配套，不能更换搭配的。其中R+×键固定是回复。每个降魂技能有使用次数限制，而且使用之后会进入一个CD时间，时间结束之后才能再次使用。一般来说□和△键位的最为常用，次数也比较多，而○键位的则是厉害用但次数最少CD最长的降魂。

除此之外，本作还增加了和降魂（ニギタマフリ）以及荒降魂（アラタマフリ），这两种降魂技能分别取决于装备在防具和鬼手上的御魂风格。和降魂（装备上那个）通常是被动技能，满足了特定条件之后就会自动发动。而荒降魂（鬼手上那个）则是按R键+屏幕右侧按钮发动，不过通常是伴随着某些负面效果的。和降魂以及荒降魂都没有使用次数限制，但是使用之后都要经过CD时间才能再次使用。

注：日文版中タマフリ的汉字是写作“魂振”，但由于前作中文版中翻译成“降魂”，因此这里也沿用前作中文版的翻译。“和降魂”和“荒降魂”同理。

御魂技能

不同御魂之间的区别在于他们的固有技能，每个御魂有10个不同的固有技能，其中第10个是该御魂专属，绝无仅有的。玩家可以从这10个技能中选择3个让其生效，设置方法是在御魂菜单第二页按□键打开“**スキル确认**”菜单进行更改。装备、防具、鬼手三个御魂能各设置三个技能，换言之最多可以同时配置9个技能。某些御魂技能重复装备后效果是可以叠加的，但有一部分则不能叠加。

除此之外，装备的御魂如果符合某些规律，比如三个相同风格，或者御魂角色在历史上有某些关系，比如源义经和静御前，同时装备上之后还能获得额外的组合技能。

Tips：根据鬼的不同，切下来的肢体被重新吸收回去之后，有些会加强但有些会削弱，比如狱焰魔的手脚和尾巴，重新吸回去之后会变得更强。但是像牛头金刚这种拿着武器的鬼，手被切断之后重新吸回去，原本的武器就没了。

御魂成长

御魂技能是有熟练度这个概念的，玩家必须装上这个御魂，并按照技能成长条件进行战斗才能积蓄熟练度并让技能成长。技能成长最高有3级，当成长到1级或以上的时候，玩家才能设置这个技能。

攻（こう）

特征

使用祓鬼动作的时候气力回复的速度会加快，而且在某些气力持续消耗的状态下也能回复气力。

技能	效果
	降魂技能
浑身	一定时间内攻击力上升
吸生	一定时间内，攻击能根据伤害吸收鬼的体力
军神招来	一定时间内，攻击必定会心
	和降魂
死反	一定时间内，不会陷入战斗不能（发动条件：受到致死伤害）
	荒降魂
破军星光	一定时间内攻击属性强化，给予伤害提升，但是体力槽红色部分不会自然回复



防（ぼう）

特征

祓鬼动作能在HP下方积蓄一条额外的“防御槽”，受到攻击会先扣减防御槽，防御槽耗光之后才会扣减HP。防御槽的默认最大值大约是HP槽的1/5左右（不受HP上限提升技能影响），发动坚甲能提升到HP的2/5左右。



技能	效果
	降魂技能
挑拨	一定时间内防御力上升，但是更容易成为鬼的攻击目标
坚甲	提升一次防御槽的上限并回满防御槽
天岩户	一定时间内所有攻击无效化
	和降魂
钢化	一定时间内受到的伤害减轻（发动条件：受到伤害）
	荒降魂
奉护剑	一定时间内，自身防御力的一部分转换成攻击力

迅（じん）

特征

所有行动消耗的气力减少。

降魂技能	效果
	降魂技能
韦驮天	一定时间内，移动速度和气力回复速度上升
空蝉	一定时间内，能够让一次攻击无效化
科户之风	一定时间内，攻击速度上升，气力消耗减少
	和降魂
八咫鸟	一定时间内，回避消耗的气力减少，攻击时可以用回避取消（发动条件：攻击时回避）
	荒降魂
残影	一定时间内出现分身对敌人进行追击，同时气力消耗上升



癒（ゆ）

特征

自身回复效果提升，攻击命中同伴的话能解除同伴的异常状态。

技能	效果
	降魂技能
武神ノ砦	一定时间，自身和内范围内的同伴气力徐徐回复
女神ノ社	一定时间，一定范围内，自身和同伴的HP徐徐回复
变若水	含自身在内所有同伴的体力、气力、异常状态、战斗不能状态全部完全回复
	和降魂
自然治愈	一次性回复体力（发动条件：濒死的时候）
	荒降魂
生刀生弓	一定时间内，攻击命中敌人之后消费自己的HP，然后根据消费量给予固定追加伤害



魂（こん）

特征

降魂技能全是以额外攻击为主的风格，攻击最后一次命中的鬼或者大型鬼部位会留下一个“魂锁定”的标志，降魂技能会根据各自的特性攻击魂锁定的地方。另外，御魂角色头像上方会出现5格的小灯表示“魂槽”，祓鬼动作可以给魂槽蓄力，魂槽越高，降魂的效果也会越强（回复的效果也受魂槽影响）。默认情况下魂槽在解除祓鬼动作或者发动了降魂之后就会跌回1格，但是如果蓄满变回1格的话，魂槽会显示黄色，此时普通攻击的第一下会获得额外的伤害加成。

技能	效果
	降魂技能
追驱	对“魂锁定”的部位进行追尾射击（追尾性能较弱）
连升	对“魂锁定”的鬼脚下产生魂力喷射攻击
破敌之法	直接对“魂锁定”的部位进行大威力的爆破
	和降魂
禁咒	在被鬼络抓住的鬼脚下设置一个抑制其行动的阵并维持一段时间（发动条件：使用鬼络）
	荒降魂
照魔ノ法	发动之后让“魂锁定”的部位在一定时间内暴露出鬼的生命力，攻击该部位能直接扣减鬼的体力，但是对其他部位的伤害会降低



隐（おん）

特征

从背后攻击鬼能更容易打出会心一击。

技能	效果
	降魂技能
秘针	放出静止的秘针球，敌人碰到之后会产生极小的爆炸并在其多个身体部位上留下秘针，被秘针插住的部位耐性值会下降
隐形	一定时间内隐藏自己的气息，所有攻击会被判定为背击而且伤害会增加，但是进行攻击的同时隐形效果消失
不动金缚	能维持一定时间的麻痹陷阱
	和降魂
药师	令受到的所有异常状态攻击无效化（发动条件：受到异常状态攻击）
	荒降魂
神便鬼毒	一定时间内向周围洒出猛毒，对猛毒状态下的鬼攻击更容易打出会心，但是发动期间自身也更容易中异常状态



空（くう）

特征

祓鬼的时候，能让自己和同伴的降魂技能CD时间缩短。

技能	效果
	降魂技能
缩地	往前方瞬移
祓殿	一定时间内，在发动的地方持续产生祓鬼效果
虚空ノ颚	产生出次元狭间把鬼吸引过去并持续造成伤害
	和降魂
大直毗	一定时间内祓鬼效果上升范围扩大，成功将鬼或者其部位净化可以缩短降魂技能的CD时间（发动条件：使用祓鬼动作并维持大概1秒左右）
	荒降魂
终ノ种子	制作一个带有吸引效果的空间，这个空间过一段时间后会爆炸

Tips：“药师”发动的时候，会连带该次攻击所受到的伤害一并无效化。



特征

祓鬼净化成功之后，能随机回复任意降魂技能的使用次数。

技能	效果
降魂技能	
运否天赋	会随机发生其他风格任意降魂技能的效果，也有抽不中什么效果都没的情况
おみくじ	抽签，根据抽到的运势会获得不同程度的攻击力和防御力变化并维持一段时间，抽到大凶的话要额外中一个随机的异常状态
幸魂	范围内的同伴降魂技能使用次数随机回复
和降魂	
奇魂	降魂使用次数、体力和气力、共斗槽，三项中随机其中一项增加/回复（发动条件：打倒鬼或破坏其部位）
荒降魂	
天运天惠	随机发动任意其他风格的荒降魂



特征

自己获得的武器槽会以一定比例给予周围的小伙伴。

技能	效果
降魂技能	
献身	一定时间内，以自己为中心一定范围内同伴们的攻击力和防御力提升
命ノ楔	一定时间内，范围内同伴受到的伤害会与自己平分，而且伤害都会变成红色的残血，能经过时间回复
舍身供仪	一定时间内，以自己为中心一定范围内同伴们受到的攻击全部无效，但是自身的体力会徐徐下降（留下红色残血），HP耗光之后效果会消失
和降魂	
魂呼	解除战斗不能状态，并且一定时间内体力和气力徐徐回复（发动条件：战斗不能）
荒降魂	
神悬	一定时间内攻击速度上升，自身获得的共斗槽会全部分给范围内的同伴



特征

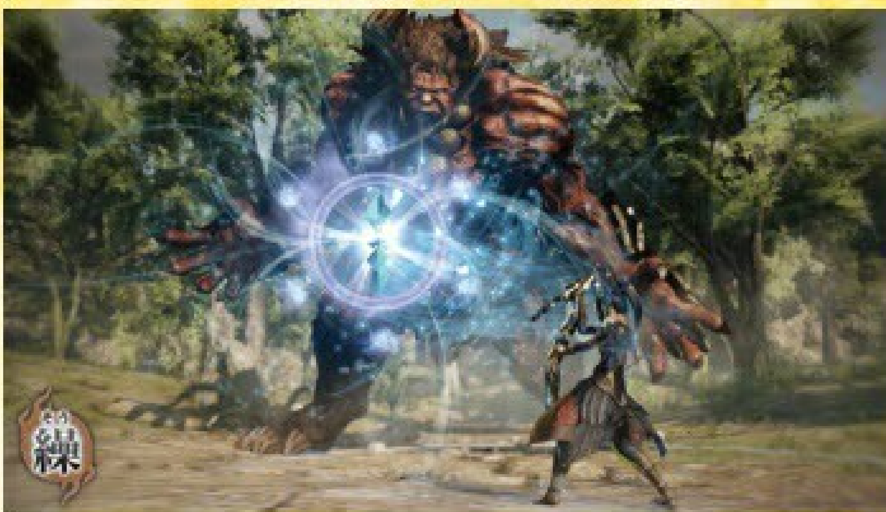
破坏鬼的部位或者打倒鬼之后，能一定时间内获得攻击力提升效果。提升效果维持的时间可以在体力气力槽的下方看到。此外，这个提升效果是可以叠加的，效果结束前再次打倒鬼或破坏部位可以重置持续时间并叠加效果等级，最高可以叠加到9级！

技能	效果
降魂技能	
铠割	一定时间内，对表层和部位的伤害提升（已净化的部位同样有效）
断祓	短时间内，武器攻击鬼的部位之后会留下祓鬼之力并维持一段时间，此时破坏该部位会瞬间净化
布都御魂	一定时间内，武器槽增加量飞跃上升
和降魂	
发破	小范围内让鬼陷入胆怯一瞬间（发动条件：发动鬼千切或特殊技）
荒降魂	
天羽羽斩	一定时间内，武器槽徐徐增加，并且能发动更强力的鬼千切，但是效果期间如果武器槽不是满的话，体力会徐徐下降



初登场

特征



通过让各种各样的缲鬼显灵协助战斗的风格，祓鬼动作下可以用方向键来设置召唤出来的缲鬼属性，但是缲鬼出现之后属性不能更改。此外，祓鬼成功之后能增加缲鬼的显灵持续时间。（P.S.缲，这个字读qiao或者sao，但似乎我们更习惯读成“操”……）

技能	效果
降魂技能	
攻种召唤	召唤出攻击型缲鬼，一定时间内会追随玩家攻击敌人。进行祓鬼的时候缲鬼会围绕玩家自身旋转并持续攻击碰到的敌人
守种召唤	召唤出防御型缲鬼追随玩家一定时间，它能让玩家所攻击的鬼部位属性耐性值下降，至于下降的属性值为缲鬼的属性值。玩家进行祓鬼的时候它会在周围设置自身属性攻击无效化的防御阵
五轮权现	召唤出持续对周围的鬼进行强力攻击的缲鬼并维持一定时间。玩家进行祓鬼时，这只缲鬼会移动到玩家附近，并且攻击间隔会缩短
和降魂	
形代召唤	召唤出会让敌人误以为是玩家的缲鬼并维持一定时间，敌人碰到这只缲鬼时会发生爆炸并给予周围的鬼伤害
荒降魂	
五灵明神	召唤出特殊的缲鬼并持续一定时间，这只缲鬼会持续攻击玩家最后一次攻击的鬼或其部位，然后根据伤害给玩家回复体力和气力。发动期间五大属性防御力下降

全武器操作指南



太刀



点评

前作的亲儿子武器之一，虽然无印版比较弱而且难用，但在后来的版本更新中不断加强，到了《极》一跃成了最强武器之一。这个强的原因是加入了影残心，影残心以气力消耗加快为代价让刀伤加深速度加倍，而且红色刀伤解放之后有强制出现硬直的效果，使得太刀变得非常无脑。正因为这个原因，本作的太刀有了较大的改动。首先是加入了止水状态，止水可以增加下一招攻击的伤害，使得太刀在前作基本不用的蓄力攻击“真空斩”有了更大的使用价值。其次，影残心必须在止水状态下才能发动，无法随时发动而且高气力消耗使得影残心不像前作那么无脑，但依然有可发挥的空间。还有一点改变就是，太刀的红色刀伤无法强制打出硬直了，这也可以说是合理地限制了太刀。发动止水最快的动作是○键蓄力攻击“虎穴”，只要一刀就能进入止水状态，帮助我们更快地发动影残心，不过“虎穴”本身要消耗很多气力，不推荐经常这样做。

总的来说太刀还是跟前作一样，是一把气力消耗非常剧烈的武器，所以对气力的管理非常讲究。常用连段是发动残心之后用“□×4→止水”，或者“□□△□△□□→止水/翻身斩”，之后可以根据怪身上的刀伤和气力剩余情况决定继续攻击还是解放残心。没开残心的情况下止水可以接真空斩。

武器的配置推荐攻风格或者迅风格，这两个风格都可以兼顾输出和气力回复。技能也尽量选择辅助回气的。“坂上田村麻吕”这个御魂可以说是必备的，不仅有三个“浑身强化”系的强大技能，其专属技能“武の鉴”同时带三个强化效果，分别是残心更容易积蓄刀伤、残心状态攻击速度加快、止水后的攻击必定加深刀伤。可以说有了这个御魂还要影残心干什么！普通残心都能随便切出高刀伤了啊！

Tips：地图上有很多隐藏的采集点或敌人要开了鬼眼之后才能看到的，由于本作开鬼眼不会消耗气力，所以建议没事就多开开鬼眼，说不定会有意外地收获。

基本操作

键位	名称	备注
□键	速攻击	最多可4连击，与强攻击搭配连击数更高
△键	强攻击	最多可3连击，与速攻击搭配连击数更高
长按△键	真空斩	蓄力之后放出带冲击波的斩击，可以三段蓄力，蓄力过程中气力会下降，发动后可接□/△追击
□+×键	翻身斩	有较远的位移而且带短暂无敌时间的横扫斩击，但是要消耗气力。不过翻身斩另一个重要作用在于可以取消连段结束硬直并衔接普通攻击，使得太刀的连段组合更为随意
○键	残心/残心解放	发动残心之后气力会徐徐下降，但是攻击命中鬼之后会在鬼的部位上留下刀伤，赋予了刀伤之后，再次按一下○键就能发动残心解放，此时会根据鬼身上的刀伤深度给予二次伤害。刀伤的深度有四种，分别是白色、黄色、红色、紫色，普通残心的状态下，黄色刀伤需要砍5刀，红色则需要10刀。气力槽用光了之后角色也会自动强制发动残心解放，但如果此时角色陷入倒地或其他无法行动的状态，残心解放则不会发动，鬼身上的刀伤会消失。
（残心状态）长按○键	残心解放斩	残心状态下给鬼赋予了刀伤之后，长按○键，角色就会做出一个类似翻身斩的动作并收刀，同时发动残心解放。这个动作不消耗气力，而且可以在气力即将用完的时候给敌人补最后一刀并且让自己位移到安全的地方，因此残心解放应尽量以这招结尾
（连段结束后）长按□/△	止水	所有连段最后一击命中后，长按最后一击的按键，角色就会收刀进入止水状态，止水状态下接下来的普通攻击和真空斩伤害会提升，而翻身斩则会增加无敌时间和不消费气力
（止水状态）○键	影残心	止水状态下发动残心则会进入影残心状态，影残心的刀伤积蓄速度是普通残心的两倍！即3刀黄色深度，5刀红色深度，但是影残心状态下气力消耗也会更快
长按○键	虎穴	非残心状态下长按○键蓄力发动，跟真空斩一样有三段蓄力，但发动时会先扣掉一段气力，并且气力再徐徐下降，气力不足无法发动，虎穴发动瞬间有无敌时间，止水状态下虎穴反击威力提升
□+△键	鬼千切	太刀的鬼千切是大横扫，范围广但是打点偏低



点评

强调以快速的攻击动作压制敌人的武器，攻击速度快、段数多，但是攻击力低、范围小，这是双刀的主要特性。特别是"双刀"这个名字给不少玩家有好感，加上动(shi)作(he)华(zhuang)丽(bi)，因此这种武器的人气非常高。此外，双刀有几乎一半的攻击动作是为空战服务的，所以双刀也是一把擅长空战的万能型武器，不过个人认为其空战能力方面在前作比不上锁镰，在本作比不上薙刀，相比起前作变化也不是很大。但即使如此，双刀由于没有打点低的烦恼，而且有独特的空中回避动作，因此应用范围很广泛。

虽然超高速的攻击动作让双刀有非常高的输出，但这都是建立在剧烈的气力消耗之上的，所以御魂的配置也要保证气力的消耗，迅风格首选，推荐选高会心的武器配搭提高会心的技能，以及会心回复气力的技能"斗志"，"吸气"系列的技能也强烈推荐。在保证了有足够的气力可以使用的基础上再提升攻击力。鬼手上可以考虑装一个缲风格的御魂，虽然荒降魂"五灵明神"在1.03版更新之后就已经被削弱了，但是它对双刀的回复气力还是有很大帮助的。

基本操作

键位	名称	备注
□键	速攻击	最多可5连击（实际上有8Hit判定）
长按△键	地袭	命中敌人之后能弹到空中的攻击
△键	跳跃攻击	攻击并跳跃到空中，在空中气力会徐徐下降，可以接飞燕、双突、烈风等派生
（空中）摇杆↓+△键	飞燕	在空中快速落地的斩击
（空中）△键	双突	类似于地袭，命中敌人之后可以再次弹起，是双刀空战时维持高度的主要技能
（空中）□+×键	烈风	空中快速连续斩击，需要额外消耗气力
□+×键	疾驱	进入疾驱状态同时气力徐徐下降，疾驱状态下可以按□键或□+×键派生出各种连续斩击动作，按×键或者气力用完停止疾驱，按△键会接跳跃攻击并进入空中，也可以接○键
长按○键	回天	超高速旋风斩击，长按会一直持续下去但气力会快速消耗，空中和地面皆可使用，但是地面使用时圆心会逐渐偏离敌人
□+△键	鬼千切	双刀同时投掷出去，距离和范围有很大的局限性但是可以空中发动，动作判定较差的鬼千切

点评

强调定点打击的武器，攻击动作包含了突和碎属性，而且有专门针对冲刺的反击技、带无敌状态的攻击、判定优秀的鬼千切等等，可以说是一把擅长压制，而且应用面广泛的万能武器。不过相对于其他武器，本作的长枪虽有加强但是变化比较少。反击技能的重要性也不如前作，因为能反的冲刺技能大多都能用鬼手拉倒。

攻击动作多以蓄力为主，而且前作一些没有蓄力的动作在本作都加入了蓄力，所以配技能的时候优先选提高蓄力速度的技能为主，比如"精神统一"。特别是有两个"精神统一"叠加的情况下蓄力速度会变得非常快。为长枪提供了更多高输出的机会。其次是选择提高攻击力和会心的技能。御魂风格首选攻风格，因为攻风格能够将长枪的输出最大化，同时，被鬼动作可以加快回气的速度，解决长枪气力消耗的问题。如果放弃压制追求生存能力的话，推荐防风格，因为长枪不少时候要站桩而且不能让怪跑远，防风格可以帮助拉怪让反击技能有更多应用机会，可以降低站桩的时候被打的伤害，还有提高输出的手段，因此同样推荐。



基本操作

键位	名称	备注
□键	突刺	最多可3连击，但是2、3段都可以改成烈尘突
长按□键	烈尘突	可三段蓄力而且蓄力过程不消耗气力的攻击，攻击之后连按□键可以追加连续突刺，是长枪的主要攻击招式，蓄力过程中可以用方向键来调整准心，对敌人的部位进行精准打击
△键	石突	同样最多可3连击，而且本作中可以三段蓄力且不消耗气力，蓄力之后连按△键还可以使出帅气的派生攻击
长按□+×键	枪衾	进入枪衾架势并且进入蓄力，可以3段蓄力，也可以用方向键调整面向。枪衾状态下能够抵御并强制打断敌人从正面冲过来的突进，并给予其反击（无需看准时机按键），因此是保护队友或者阻止敌人乱跑的最佳手段。不过，能够抵挡的冲刺强度与蓄力段数有关，高级的敌人需要2段或3段蓄力状态下才能终止其冲刺。
□+×键	枪衾派生	本作新增的枪衾派生动作，枪衾蓄力之后如果没有发动反击的话，松手之后会变成突刺攻击，突刺命中敌人之后，还可以推摇杆的←/↓/→方向，使出派生攻击并向该方向回避
○键	鹰袭突	跳跃到空中垂直刺下攻击，可4段蓄力，蓄力段数越高，威力越高而且跳跃的高度越高，适合对付体型高大的敌人
□+△键	鬼千切	射出系鬼千切，发动之后先用方向键瞄准然后按□/△/○键射出（一定时间后自动射出），因为可以手动瞄准，因此几乎不存在打点问题，最实用的鬼千切之一

Tips：杂兵名字后面带"胧"字的都是隐藏杂兵，需要开鬼眼之后才能看到它们，部分御魂也要在它们身上掉落。此外，每个领域藏得最深的地方通常都藏了大量的隐藏兵。

手甲



点评

破坏力极高的近战武器，缺点是攻击范围小、打点低、速度慢，有很严重的局限性，对使用者也有很高的要求。

手甲有独特的好连系系统，所谓的好连系是指，只要按照特定的节奏按攻击键——官方说明是攻击命中敌人前的一瞬间再次按□键，那么这一下攻击就会被判定成"好连系"，好连系的效果是威力提升而且必定判定为会心（画面会有很强的闪光效果，攻击命中音效也不一样），如果前3段连击全部好连系的话，第4段的攻击范围和威力会飞跃提升。如果4段都按出了好连系，那么角色会立即接上段打攻击第1段继续攻击，换言之如果全程好连系的话，□键可以无限连。因此如果要将手甲的输出最大化，玩家必须把握好好连系的节奏并且将成功率提高。

降低部位防御力的赤热打击，以及百裂拳终结技命中赤热部位会发生爆炸的设定依然存在，使得手甲在组队的时候也有很大的帮助。特别提示如果大家发现好连系断了，可以接一招赤热打击收尾，以提高下一次攻击的伤害。

另外，手甲这次最大的变化就是百裂拳也加入了好连系的判定，使其即使不配攻风格的"军神招来"也能连续打出会心，所以如果想打百裂拳套路的话，可以选择多配一些"斗志"之类的会心回复气力的技能。但是手甲百裂拳消耗气力的速度很快，难以像前作那样无限百裂拳，而且实战中这样做的机会也很少，所以比较稳妥的打法还是练好"好连系"，普通四连拳才是最好的。

如果不打百裂拳套路的话，手甲本身的气力消耗是很小的，因此御魂选择方面推荐追求将输出最大化，推荐攻风格或者坏风格。御魂先选择带"一闪"，或者其他提高会心伤害的技能，还有"全身全灵"这种大幅提升攻击力的技能也强烈推荐。

基本操作

键位	名称	备注
□键	殴打	可4段连击，范围小而且发生比较慢，但是手甲普通攻击是有好连系判定的，这点下文详解
长按□键	颚碎	垂直上方攻击，可三段蓄力
△键/△键长按	赤热打击	命中之后敌人的部位会陷入赤热状态，赤热状态下受到的伤害会提升，赤热打击可三段蓄力，蓄力之后威力上升，赤热效果也会更高
□+×键	不动之构	防御动作，能减轻正面受到的伤害，背部无效
连按○键	百裂拳	连按○键的话角色会原地使出连环拳攻击，随着连按气力也会持续消耗，但如果能持续命中敌人，角色的拳速会越来越快，停止连按或气力耗光之后就会自动使出最终一击。拳速越快，最终一击的火力和范围越高，而且最终一击命中赤热状态的部位还会产生额外的爆炸伤害。另外，教学里虽然没明说，但是本作的百裂拳也是有好连系判定的
□+△键	鬼千切	全力敲击地面的鬼千切，范围比较小而且打点偏低，很多高处的部位无法破坏动作判定最差的鬼千切

锁镰



点评

前作的"最强空战武器"在本作的表现显得有点尴尬。一方面是有了鬼手，全世界都能打到高点，相比之下分铜射出无论距离还是飞跃的高度都远不如鬼手，另一方面是薙刀和新武器鞭子本作在空战中也非常强势，导致锁镰的空中优势不再突出了。分铜射出蓄力的时候可以瞄准敌人特定的部位然后进行锁定，这样空战的时候就可以对该部位进行针对性的打击，但是锁镰分铜射出角度和之后角色飞起的高度比前作调低了，导致锁镰总是飞不到高处，所以空战能力大不如前。用鬼手跃起之后可以接分铜或者镰刀攻击，但是此时镰刀的攻击会变成强制落地的多段伤害技能，所以如果用了鬼手之后想要进入空战的话，需要先发动一次○键的镰鼬，此后的镰攻击才会是普通的空中三段斩。

本作的锁镰有两个加强的地方，第一就是取消了瞬迅印，换成了新的输出技能镰鼬。前作必须按○键发动瞬迅印之后才能在空中射出分铜，从而进行持续的空战，而本作改成了可以直接在空中射出分铜进行飞跃，虽然在空中会持续消耗气力这一点不变，但是第二个加强的地方就是瞬迅印这个鸡肋的技能改成了强大的攻击技能镰鼬，这对于本来输出有硬伤的锁镰来说是非常大的提升。御魂和技能配搭得当的话会有不亚于薙刀的发挥。惟一要注意的是镰鼬消耗气力极高，所以还要准备一些辅助回复气力的技能。推荐迅风格或者攻风格，迅风格是通过本身的降魂技能来增加回气速度和降低气力消耗，配合荒降魂"残影"、技能"科户之风强化·特攻"等增加伤害和爆发力。攻风格固有能力是被鬼的时候可以回气，所以同样很适合锁镰，搭配荒降魂"残影"还有"浑身强化·猛攻"之类的技能堆高输出，会使得锁镰的伤害非常可观。

基本操作

键位	名称	备注
□键	分铜攻击	大范围中距离攻击，最多4段，能同时对多个部位造成伤害，可接镰攻击
△键	镰攻击	近距离攻击，最多3段，但不能接分铜攻击
□+×键	飞退打击	正前方短距离分铜敲打同时往后跳跃，消耗气力但是能接在上面的普通攻击之后，而且可以空中使用
长按□键	分铜射出	蓄力过程中可以用方向键调整准心，命中敌人之后会自动朝命中部位飞过去，也可以用摇杆左右调整飞的方向，或者按摇杆↓不飞出去，飞行的过程中可以在空中接3段镰攻击，可以空中使用
（空中）↓+□键	瞬落	空战过程中紧急落地技能，落地过程中有短暂的无敌时间
○键	镰鼬	华丽的大范围空中斩击，可在空中使用，会消耗气力，分铜扫过多个部位的时候能同时对那些部位造成伤害
□+△键	鬼千切	将镰刀的部分投掷出去的招式，发动之后先用方向键瞄准，再按一次□/△/○键射出，可空中使用，但是有距离限制

弓

点评

弓箭虽然是远程武器，但是却有不亚于某些近战武器的输出力。而且因为武器槽积蓄快，鬼千切性能好，因此是弓箭是前作中追求达成全破坏首选的武器，本作自然也不例外，不过由于增加了完全破坏系统，所以如果只是追求彻底把鬼"扒光"的话，弓箭没太大优势。

弓箭增加了不少新动作，包括提升火力的弦张状态，还有就是提高蓄力速度的"专心"（读作"站桩"）动作。不过后者比较鸡肋，因为单纯的加快蓄力速度是可以用技能解决的，弓箭虽然是远程武器但是射程也是有限的，经常需要走位射击，所以"专心"使用的机会不多。反而弦张状态比较实用，弦张并不像太刀的止水那样只能给下一招攻击加Buff，而是能维持数秒的时间。而弓箭常用的战术是先用印矢给鬼做标记，然后再用一矢射引爆印矢，因为这个打法和蓄武器槽速度非常快，伤害也可观，现在可以变成"印矢→弦张→一矢射"这样的套路。所以弦张的加入无疑大幅提升了弓箭的输出能力。

御魂方面推荐配置攻风格或者魂风格，因为弓箭气力消耗也非常剧烈，攻风格鬼袚回气速度加快的特性非常重要，而用魂风格的原因也是考虑到可以在没有气力的时候，通过降魂技能来输出，而且也能为自己带来一些净化鬼肢体的时间。如果用攻风格的话，技能搭配推荐加快回气和蓄力速度的，而魂风格可以看情况配加快蓄力或者加强"追懸"火力的技能。御魂技能建议配置一些加快蓄力速度的比如"精神统一"，如果有高会心的弓箭可以配置"白刃の闪き"增加武器槽积蓄速度。

Tips：完全破坏并不包含在"全破坏报酬"的要求里面，简单地说如果想拿到全破坏报酬，只需要像前作那样将可破坏的东西拆掉即可，即使剩下了一些可完全破坏的部位也没关系。

基本操作

按键	名称	备注
□键	一矢射	可以三段蓄力的单发弓箭射击，射击轨道有一定的弧度，拉弓状态下可以用方向键或右摇杆调整射击方向
△键	番射	可以通过连按△键给弓箭上弦的攻击方式，可连续上弦3次，上弦次数不同，射出的箭类型也不同，上弦1次是急坠弓箭，落地会产生范围伤害，上弦2次是5发弓箭水平散射，上弦3次则是把箭射到目标上方化成箭雨散落。弓箭上弦之后，可以长按△键让箭保持在拉弓的状态，松手之后射出
○键	专心	单点一下角色会蹲下进入专心状态，专心状态下蓄力时间会大幅缩短，但是无法移动，而且气力会持续消耗
长按○键	注视/咒矢	长按发动注视之后用方向键移动瞄准框可以锁定复数个目标，或者大型鬼身上多个部位，松手之后同时向锁定的目标射出咒矢，咒矢是必中的，长按R1键注视可以多重锁定单个部位，让咒矢集中攻击，注视的时候会消耗气力
□+×键	印矢	射出印矢，印矢命中敌人之后会在敌人的身上停留一段时间，之后用其他攻击命中该部位的时候就能引爆印矢造成追加伤害。印矢是呈抛物线射出的，可蓄力，蓄力1段同时射出3发印矢，蓄力2段则同时射出5发（一矢射、番射、咒矢都能引爆印矢，但是印矢不行）
（其他招式弓箭上弦瞬间）□+×键	躲避射击	角色紧急向后跃起并朝原本的地方射出弓箭，之后在空中可以接一矢射、番射或印矢（咒矢无法接躲避射击，也无法在空中使用）
–	弦张状态	普通攻击之后不进行任何操作，角色会进入弦张状态，弦张状态会维持较短时间（弓箭上会出现光芒），此时攻击力上升
△+○键	鬼千切	射出带必定破坏部位效果的弓箭，可以手动瞄准，精准打击，最实用的鬼千切之二

点评

高破坏力的大范围武器，而且大部分招式可以通过蓄力进一步提升威力。缺点是攻击速度慢，而且对使用者的距离感把握也很有要求，因为金砕棒存在豪打判定。所谓的"豪打"，是指当攻击在最佳的距离下（武器尖端部分）命中敌人时就会发生，豪打的威力比普通地命中更高，而且连续出现豪打判定的话会进入"豪腕状态"，豪腕状态有2段，手臂会分别以黄色/红色的光表现出来。豪腕状态级别越高，普通攻击速度和蓄力速度会变得更快。一般来说普通□三连击全部以豪打命中的话就会进入豪腕，但是豪腕维持的时间也很短（不到10秒就会降级），所以要求玩家持续使出豪打来维持。实战的时候主要是用普通三段攻击来维持豪腕状态，并且见缝插针地用△键蓄力来输出。成功破坏了部位打出大硬直的时候则可以考虑用豪华的9段蓄力。

虽然金砕棒有很多蓄力的招式，但由于豪腕系统的存在，所以不需要加快蓄力速度的技能。相反，提高输出或者制造输出机会的技能很重要。推荐攻、隐、坏这些提升输出的风格。隐风格的"不动金缚"封住敌人之后可以在起背后使用9段蓄力，配合"秘针"可以瞬间打出很高的伤害。配搭坏风格则适合用来对付那些破坏了某个部位之后会发生长时间硬直的鬼，比如风切等等。



基本操作

按键	名称	备注
□键	挥棒	最高3连击
长按□键	喷碎	高威力蓄力攻击，可三段蓄力
△键	敲打	可三段蓄力的高威力敲打攻击，蓄力段数越高威力和攻击范围会提升，判定为豪打时威力上升
长按□+×键松手	发止	抵挡攻击并给予反击，要先蓄力，然后看准敌人攻击命中的一瞬间松手，这样就能强制打断敌人的动作并造成硬直，可三段蓄力，段数越高威力越高。但是发止对突进、或敌人用全身进行的攻击是无效的
○键	破溃	强制3段攻击，按一下就必须打完3招，但是这3招都能三段蓄力而且后续攻击会继承蓄力等级，即第3下攻击的时候最高会有九段蓄力的威力！蓄力过程不耗气力，但是攻击的时候会消耗
△+○键	鬼千切	范围大打点低的鬼千切，而且可三段蓄力……然而并没什么luan用



点评

《极》里面新增的武器，攻击力不高，但是攻击范围大，而且擅长空战，而且有非常独特的"连舞状态"。薙刀的攻击如果连续命中敌人，并且自己没有被敌人攻击打吹飞的话就会进入连舞状态，连舞状态有两段，身体会以黄色/红色光表现出来。连舞状态下，薙刀如果命中大型鬼复数个部位，能同时对这些部位造成伤害，此外攻击速度（特别是特殊技）会加快。连舞状态需要不断攻击去维持，而且不能被敌人攻击，如果被敌人吹飞，比如被祸灵状态发出的冲击波震退，那么连舞状态就会降级（但是被较轻的攻击打中，出现坐到地上的硬直不会降低连舞等级）。所以薙刀的战斗核心就是要尽量维持无伤，利用走位和流转来抵御敌人的攻击维持输出。

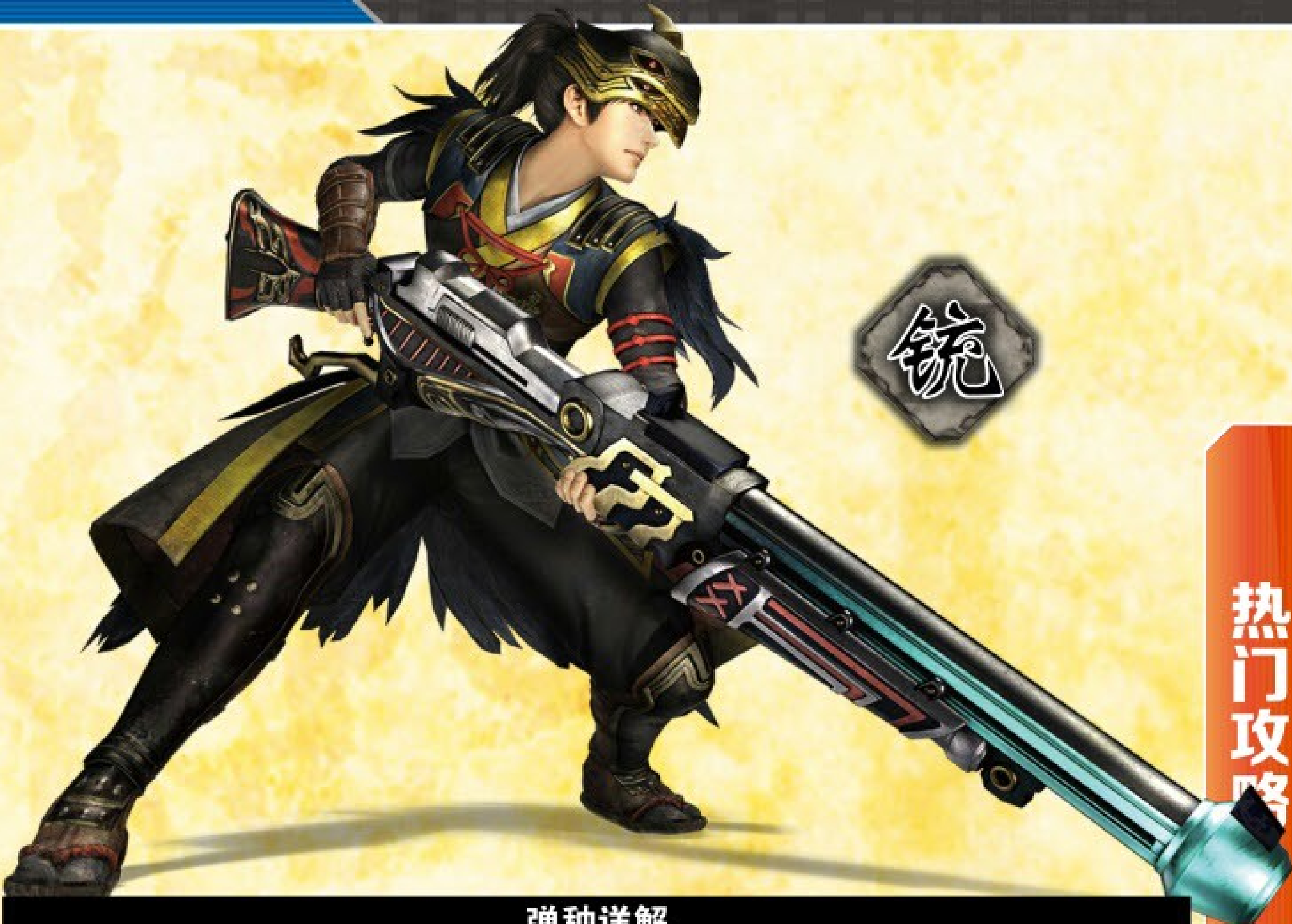
薙刀在本作可以说是一把强力的万能武器，前作因为没有在空中主动提升高度的手段，所以"晓"能跳跃的高度一般就是薙刀在空中的最高高度了，而本作鬼手的加入解决了这个问题。加上空中可以使用缭乱，缭乱结束动作能够让角色再次腾空，诸如此类的改动，让薙刀在空战的地位大幅提高，甚至可以说是本作最强的空战武器。输出技能有"缭乱"，如果在连舞等级最高的状态下，技能配搭得当的话输出非常逆天。同时，还有抵御敌人攻击的技能"流转"，使得薙刀可以说是一把任何场合都派得上用场的万能武器。不过要注意使用缭乱的时候无法进行使用流转，而且流转对玩家的反应和攻击硬直把握也有一定要求。

御魂配置方面迅风格是不二之选，因为无论空战也好，使用缭乱也好，这些都是要大量消耗气力的，迅风格的"科户之风"降低气力消耗之后，"空蝉"抵挡攻击。技能配置推荐"科户之风强化·特攻"，这个技能效果是可以叠加的，还有"科户之风强化·早手"也非常推荐，配合迅风格的荒降魂"残影"让输出翻倍，这样组合之下缭乱爆发出来的伤害是非常惊人的。

基本操作

按键	名称	备注
□键	速攻击	地面5连击（空中则3连），可以无限循环的斩击动作，连舞状态下能同时命中敌人多个部位，连舞等级越高攻击速度越快
长按□键	明星	消耗1级连舞状态发动强力的一击，可空中使用
△键	踏步攻击	往前方踏步一段距离的大范围横扫斩击，可以随便接在速攻击的连段中，多用于调整位置和进攻起手
长按△键	晓	攻击的同时跳跃到空中，同样可以接在速攻击连段中
（空中）△键	孤月	空中横扫，命中敌人时能往特定方向移动一段距离，是空中移动的重要技巧
（空中）长按△键	黄昏	空中坠落斩击，下落过程有多段伤害
□+×键	流转	完全抵挡鬼的攻击，流转最大特点是可以接在除了"缭乱"以外的连段中使用，但是只能维持一瞬间而且消耗大量气力，虽然长按可以消耗更多的气力维持下去，但最多只能维持1秒左右，对使用者有很高要求。如果在空中使用并成功回避了敌人的攻击，能够让角色弹起一定高度
连按○键	缭乱	华丽的高速连斩，可空中使用，是薙刀瞬间爆发力最高的技能，发动期间气力会持续消耗，斩击速度会随着连舞等级而提升（但不会积蓄连舞等级），停止连按之后会使出高威力终结技，使出终结技的时候推摇杆能让角色马上跃起（或抬升高度），之后可继续接空中连段
△+○键	鬼千切	直线中距离气刃斩击，范围中规中矩，因为是纵砍所以不容易打偏部位，可空中发动但是会变成横斩气刃，一定程度弥补了高度的问题

Tips: 部分大型鬼在某些部位被完全破坏之后会长出其他新的部位（比如白炎），所以如果单纯想拿全破坏报酬，不要手贱把不该完全破坏的地方拆掉。



点评

铳的特色是有丰富的子弹种类，子弹的效果可以参考下面的表格，一把枪能够对应三种不同的子弹，战斗的时候可以通过装填不同的子弹，实现不同的效果或战术。不过三种子弹类型是根据铳固定，无法更改的，所以制作铳的时候也要把其对应的子弹纳入考虑范围。此外，使用铳的玩家能在敌人身上看到一些发光的点，这些发光的点被称为灵脉。铳的子弹如果命中灵脉的话能造成更高的伤害，伤害的比率则视乎子弹的种类而定。

总的来说铳是一把很难使用的武器，因为经常要精确瞄准（瞄准敌人的灵脉）才能打出高的伤害，而且要经常上弹或者切换弹药，每打一发子弹还有一个上膛动作也很不爽快。虽然本作的铳比《极》1.00版的时候人性化了很多，但依然难以改变其难用的地位。

魂风格的御魂里面有不少是铳专用的技能，特别是杂贺孙市有“精密射击”和“临战态势”，对铳的强化很重要。

基本操作

按键	名称	备注
□键	瞄准/射击	进入瞄准状态，然后再按□键射击，另外，射击可用R键代替
（射击后）长按□键/R1键	马上装填	马上装填一发与刚打出的子弹同类型的子弹
（瞄准）△键	切换弹药	切换弹夹里的弹药顺序，注意是根据弹种成批地换的
长按△键	装填弹药	卸出所有弹药进入装填状态，之后按□/△/○键装入对应的子弹类型
（装填状态）R1+○/□/△键	快速装填	消耗大量气力一口气给枪上满子弹，键位对应子弹的品种
○键	灵弹射击	按一下进入灵弹射击瞄准状态，与普通射击不同的是此时角色无法移动，但是射出的子弹会根据弹种赋予不同的增强特性
□+×键	掷弹	扔出注入了灵力的炸弹，炸弹能粘附在敌人身上，射击炸弹让其爆炸之后，如果敌人的灵脉在爆炸范围内的话会变成紫色，此时该灵脉会在短时间内进一步弱化
△+○键	鬼千切	必定破坏部位的射击，威力不高但是打点优秀

弹种详解

子弹	用法	效果
狙击弹	通常射击	射程最远射速最高的子弹，对灵脉的伤害也是最大的
	灵弹射击	随着蓄力会使得威力提升的射击
	掷弹射击	被爆炸炸到的灵脉会变得更弱
散弹	通常射击	近距离广范围的射击，对灵脉的伤害大
	灵弹射击	随着蓄力会使近距离的威力提升
	掷弹射击	爆炸能对鬼多个部位造成伤害，而且越接近爆炸中心，伤害越高
爆发弹	通常射击	能同时对多个部位造成伤害的炮弹，对灵脉的伤害小
	灵弹射击	随着蓄力会使爆炸的威力变大
	掷弹射击	引起无视攻击属性和相性的爆炸，爆炸能同时对多个部位造成伤害
吸引弹	通常射击	着弹之后能产生特殊空间限制鬼的行动，特殊弹种
	灵弹射击	随着蓄力会产生拘束力更强的空间，并且对空间内的鬼造成小伤害
	掷弹射击	爆炸之后能产生推开敌人的斥力空间
贯通弹	通常射击	贯通敌人造成连续伤害的子弹，对灵脉伤害中等
	灵弹射击	随着蓄力，命中的范围会变得更广
	掷弹射击	在灵脉上产生连续多 Hit 的爆炸，爆炸会对多个部位造成伤害
时限弹	通常射击	低速前进，一定时间后爆炸的子弹，对灵脉伤害高
	灵弹射击	随着蓄力会让爆炸的威力更高
	掷弹射击	掷弹变成时间很短的定时炸弹，如果跟时限弹撞上会强制爆炸

点评

盾剑是具有攻之型和守之型两种模式的武器，而且在HP下方有一条独有的鬼气槽。守之型的攻击可以积蓄鬼气，当鬼气蓄满之后切换攻之型的话能获得攻击力上升的效果，而且部分招式也会变得更强。

虽说两种形态切换才是这把武器的最大特色，但我相信实战的时候大部分人都只会用攻之型。实际上如果追求输出的话，全程攻之型也是可以的。因为鬼气槽积蓄时间久，维持时间短，跟全程用攻之型相比，鬼气槽解放能否把守之型的输出差追回来要打个问号。而且攻之型也是可以积蓄鬼气的，只是速度可以忽略不计而已。既然输出可能差不了多少，那不如干脆全程用更爽快的攻之型作战更好对不对。虽然守之型有这把武器单发伤害第二高的招式“晴岚”，但发动使用条件太过繁琐，实战中可能根本没人愿意使。不过守之型在某些场合还是很有用的，比如对付那些攻击范围大难以回避的鬼比如“理无”，又或者比如“暗空跋扈”这类会范围爆炸的鬼，此时可以切换守之型来抵御攻击甚至直接反击。

盾剑对气力的消耗没有要求，招式也是攻守兼备，所以御魂选择范围很广。攻、隐、防、坏等风格都能轻松配合。由于设定上算是西洋武器，所以很多西方人的御魂都有针对盾剑的技能，其中推荐“渴望の双剑”，效果是攻之型也能继续鬼气槽，剧情能获得的御魂“ベオウルフ”就有。还有御魂“ジークフリート（齐格飞）”有个技能“龙を歼灭せし英雄”，同样可以增加鬼气槽，强烈推荐。



守之型

按键	名称	备注
□键	斩攻击	最多4连击斩击
△键	突攻击	斜上方突刺攻击，最多2连击，可三段蓄力提升威力
左摇杆任意方向+△键	深突	特定方向中距离水平突刺，单发，可三段蓄力
○键	型切换	切换到攻之型
长按○键	胧月	进入胧月状态并且气力徐徐下降，之后可以按□/△/○/□+×四种攻击进行派生，派生招式最多打4段，之后第5击会变成特殊招式“雾夜”，前4段攻击如果重复越少，“雾夜”威力越高，按×则解除胧月状态
胧月特殊派生	晴岚	胧月状态下，前4段派生攻击如果没有连续用同一招的话（比如□△□△○），那么原本第5段的派生“雾夜”就会变成“晴岚”，“晴岚”相当于威力最大化的“雾夜”
长按□+×键	倭守	正面有效的持盾防御动作，能减少伤害
（倭守）+左摇杆	威崩	防御状态下在敌人攻击命中前一瞬间推左摇杆，这样可以回避伤害并反击敌人，成功的话能额外增加鬼气槽

攻之型

按键	名称	备注
□键	斩攻击	双手的剑同时斩击，最多5连击（实际上10段伤害）
（回避后）□键	伏奔	回避之后马上接斩击，会使出帅气的奔跑斩击
△键	枭薙	能同时命中敌人多个部位的大范围横扫，起手较慢
○键	一穿/型切换	消费气力给敌人使出强力的突刺攻击，同时切换到守之型，可蓄力，斗气状态下威力会更强
□+×键	甚雨	正前方连续高速突刺，连按□键可以增加攻击次数，结束后可接普通斩攻击连段
△+○键	鬼千切	跳跃到空中剑盾合一大纵砍，打点高而且判定和伤害都比较优秀

Tips：大地图上的采集点是有颜色之分的，红色是“万能の石”，白色是普通的素材，蓝色则是跟剧情或支线相关的重要道具。

点评

本作的新武器，虽然攻击力不高，但是优点是攻击范围超大，能同时对多部位造成伤害，加上具有空战能力和爆发性输出的招式。可以说是一把既有输出又有特色的新武器。

一般的打法是先在鬼身上——特别是想要破坏的部位上插一堆苦无，然后利用接梁进行空中输出，在苦无消失之前用夜艺之类的招式引爆。仕込鞭由于是空战武器，所以对气力的消耗有比较高的要求，技能建议配回复气力的为主。绿风格的荒降魂技能“五灵明神”有很强的回气能力，找准机会发动配合仕込鞭的特殊技神乐（○键）能够瞬间造成惊人的输出。



基本操作

按键	名称	备注
□键	鞭攻击	大范围4连击，客空中使用
长按□键	夜艺	纵劈并小幅后跳，命中苦无能让苦无爆炸，引爆苦无的时候如果推左摇杆可以往该方向跳跃，空中可使用也能提升腾空高度
△键	投掷苦无	投掷苦无并粘附在敌人身上，之后可以用某些攻击引爆
○键	神乐	连续快速大范围的挥鞭攻击，命中苦无伤害更高，最后一击同样能引爆苦无
长按□+×键松手	接梁	利用鞭子勾住敌人的部位，长按时可瞄准，如果敌人身上有苦无的话优先锁定苦无，之后可以进行各种派生，按×键/左摇杆↓则直接引爆苦无（可同时引爆多个）
（接梁状态下）□键/左摇杆↑	接梁飞跃	可以飞近接梁的位置并腾空，这个过程中可以再接鞭攻击或投掷苦无，又或者用夜艺来引爆苦无，也可以空中再次接梁
△+○键	鬼千切	能够锁定苦无位置并射出的鬼千切，由于有苦无定位因此准度非常高

流程攻略

游戏的剧情进度可以在Start菜单中直接查看，这部分只列出推进剧情的步骤以及介绍流程中要注意的地方，新登场的大型鬼讨伐攻略将会在下一部分详细介绍。

序章

开场动画过后，玩家便需要控制主角加入横滨的激战之中。首先控制主角击败沿路的恶鬼杂兵，熟悉基本的攻击与“鬼祓い”操作，根据按键提示完成即可。到尽头会出现一只大型鬼，此时会有提示需要玩家使用御魂效果，依然根据按键提示完成。击败小头目后到尽头遭遇BOSS“**シンラゴウ（森罗睺）**”，它的实力很强，不过玩家并不需要将其击败，能量槽积蓄满后使用“鬼千切”破坏其一个部位，**シンラゴウ**便会撤退。



使命：目覚め

小目标

- 确认自身所处的状况
- 前往カラクリ研究所与博士见面

醒来后需要确认自身所处情况，首先与久音进行对话，之后时继出现触发剧情。之后前往城镇西北角的**カラクリ**研究所见博士，进入后便会触发剧情。之后会自动前往战场，任务中会有鬼手基本使用方法的教学，任务完成后获得御魂“藤原秀乡”，剧情过后序章结束。

第一章

“鬼”讨つ者

使命：マホロバの里の巡回

小目标

- 与锻冶屋对话
- 与よろず屋对话
- 与祭祀堂兼小料理屋对话
- 与御役目所对话
- 前往岩屋户与2名队员见面
- 前往モノノフ本部与红月见面

使命：证ノ仪

小目标

- 收集2个铁矿石
- 讨伐10只ガキ
- 前往监视小屋向红月报告

使命：モノノフのイロハ

小目标

- 返回マホロバ
- 拜访御役目所主计
- 在锻冶屋制作1件武器或防具

使命：モノノフの职务

小目标

- 达成任一依赖或共同作战
- 返回マホロバ

醒来后需要与城镇的NPC都打个招呼，按照提示依次进行对话即可。与红月对话后会触发第二个使命，之后便要前往野外完成2个小目标。小目标的达成十分简单，铁矿石可以直接从地图上的发光点取得，而**ガキ**即最初级的杂兵，杀满10只便可，此时也可以先熟悉一下大地图的环境。完成前2个目标后，前往地图西侧的监视小屋向红月报告，对话过后需要讨伐1只**ヒダル**，胜利后获得御魂“初”。

剧情过后调查一旁的跳界石，再选择“他の跳界石へ移动”即可返回城镇，剧情过后红月与焰成为可用同伴，并且开放“**ニギタマフリ**（和降魂）”系统，使得防具能够装备御魂。之后与御役目所主计对话，再前往锻冶屋随意制作一件武器或防具即可。之后的一个使命需要玩家外出完成一个依赖或共同作战，选择其中一个完成就行，门口就有可以达成的依赖，十分简单，之后返回城镇便可完成使命，剧情过后开放系统“**アラタマフリ**”，使得鬼手能够装备御魂。

使命：近卫救出

小目标

- 到达失踪地点
- 发现“鬼”的痕迹
- 跟随痕迹找到近卫部队
- 将近卫部队救回

使命的目标是找到并救回失踪的近卫部队，从监视小屋西侧的门来到安の领域，继续向西前进来到感叹号所处位置，此时按下R3键打开鬼眼即可发现在地上发光的“鬼”的痕迹。之后保持鬼眼开启的状态站上发光处，即可发现下一个发光处，一直跟随发光的“鬼”之痕迹前进即可到达目的地，最后一段路程需要利用鬼手抓住空中的光点，在空中穿梭前行，以穿过平台间的空隙。到达目的地后调查地面的感叹号触发剧情，之后是与BOSS“**オヌホウコ（隐这蛊）**”的战斗，战斗中会开放共斗槽以及“鬼葬”系统，利用“鬼葬”可以轻松将强敌的弱点部位破坏，战胜BOSS后会获得御魂“柳生十兵卫”，剧情过后自动返回城镇。

使命：秽れ祓う禊场

小目标

- 与焰一同前往禊场

使命：カラクリの秘密

小目标

- 返回自宅与博士对话

使命：その名はグウエン

小目标

- 从北侧道路撤离异界

前往城镇南侧的禊场与焰对话触发剧情，剧情过后禊场开放使用。返回自宅与博士对话，触发被空间转移的剧情，之后需要与博士、**グウエン**一起对抗BOSS，不过此战不需要将BOSS打倒，坚持一段时间即会触发剧情。之后不管岔路一路往北走，在沿着地图上的道路来到感叹号处即可触发剧情返回城镇。



使命：异国の风

小目标

- 与八云交谈并告诉她关于グウエン的事
- 返回博士处进行报告
- 与博士见面

使命：カラクリ部队の行进

小目标

- 前往安の遗迹获得カラクリ石
- 前去观摩博士的实验
- 找到实验的关键头绪
- 封闭“安”的瘴气之穴
- 返回マホロバ

与博士对话后触发使命，之后根据提示与八云进行对话，再前往研究所门口与**グウエン**对研究所，剧情过后即会自动前往位于安の领域“**カラクリ**平野”的遗迹。剧情过后与**カラクリ**人形对话，即可前往遗迹的地下一层，不过紧接着便是与**カゼキリ**的战斗，胜利后获得御魂“水户光圀”。

剧情过后前往研究所门口与博士对话，实验失败后再与博士对话一次，之后前往实验室内调查人形，剧情过后设施“**カラクリ**人形”得到开放，再次与博士对话触发剧情。根据地图标识前往西侧的感叹号所在处触发剧情，利用跳界石返回**マホロバ**后本章结束。



第二章

命の灯火

使命：サキモリ砦攻防战

小目标

- 跟八云对话
- 前往サキモリ砦击败袭击那边的鬼
- 寻找“鬼”的痕迹

现在同行的角色只有**グウエン**，进入**サキモリ**砦之后往砦的西边走会遇到椿并发生剧情，椿和神无加入队伍，然后一起击败面前的新敌人“狗宾”。注意此时它虽然是中型鬼但是如果没提升过装备的话被某些招打中会很疼，甚至有可能被秒。

击败狗宾之后，往南走进入武**の**领域大隧道，之后开鬼眼按照提示前进，途中会找到一块被侵蚀的跳界石，调查跳界石时要再打一只狗宾。之后继续沿着痕迹前进会进入“**ダイバタチ**讨伐战”，打新的大型鬼“大刃断”，所以如果没信心的话建议先用跳界石先回去回复一下。

使命：新たな仲间たち

小目标

- 向博士报告
- 邀请椿一起去做任务
- 邀请神无一起做任务
- 带三人去将“武”领域的瘴气穴塞住

邀请椿和神无，之后这两人和真鹤都会加入队伍。之后按照地图提示前往指定地方封住瘴气穴即可达成使命。

使命：天狐狂骚曲

小目标

- 去川边跟神无对话
- 找椿问问天狐所在地方
- 去小料理屋吃顿饱的
- 前往天狐的巢
- 把天狐带去给真鹤看看
- 前往カラクリ研究所跟博士对话

跟神无和椿对话之后他们会加入队伍，之后出门往西南方走到达天狐的巢穴。注意巢穴外面需要用鬼手抓住高台才能上去。剧情后打倒突然出现的小型鬼群鵺即可。抓到天狐之后神无会离队，不过不要紧，直接回去找真鹤即可。



使命：泪に暮れて

小目标

- 跟同伴们对话
- 去看看椿
- 带辉夜去久音那边
- 追上辉夜
- 与椿一起去讨伐アマツミツツカ（天津光束）

跟椿对话之后回自家门口会遇到辉夜，之后带她去跟椿对话即可。

村里的剧情触发完了之后就要去讨伐新型鬼**アマツミツツカ**（天津光束）。一起组队的是**グウエン**、神无和椿，先用跳界石前往天之冬衣**の**道进入武之领域，然后往目的地进发，到达冰原严岛神社之后就会进入BOSS战。

第三章

锁をひきずって

使命：节分

小目标

- 问候村里的众人
- 去御役目所跟椿打招呼

使命：记忆の手がかり

小目标

- 去跟九叶对话
- 去研究所跟博士对话

使命：“战”の领域の净化

小目标

- サキモリ砦东门进入异界，打倒崩山
- 封住战领域的瘴气穴
- 向博士报告

一起组队的是神无、焰和红月。从**サキモリ**砦的东门出发之后往南走，途中会找到一块被污染的结界跳石。到达地图提示的地方之后继续开鬼眼追踪崩山的痕迹前进。进入天空安土城城门跟崩山战斗。打败崩山之后按照地图提示去封锁瘴气穴即可。

使命：“战”の领域の遗迹

小目标

- 跟刀也打听关于外样的事情
- 去找博士
- 前往战领域的遗迹

净化了“战”领域之后博士决定对那边展开调查。同行的是时继，还有百鬼队的两位闲人初穗和相马。

从雨降屋敷的跳界石继续往东南方前进。路线是先往南走，进入“天空安土城・二**の**丸”后往东走到“三**の**丸”，进入南边屋子的大厅里面，然后继续往东走一段距离（有高低差的地方记得试试用鬼手拉上去），这样就能到遗迹“**カラクリ**回廊”，接近目的地之后会进入强制战斗打大型鬼火凶鸟，打败它之后使命完成。此后，初穗和相马会正式成为同伴。

使命：マホロバの明日

小目标

- 跟众人对话
- 去听听时继的意见
- 去前・首领的墓地打声招呼
- 告诉博士发现了“记忆之石”
- 回自家里读“记忆之信件”

使命：脱出行

小目标

- 把辉夜带到战领域的据点
- 在天空安土城三之丸找到时忘草

读记忆之信件之前最好先准备好惯用的武器和御魂，因为后面要应对新的鬼。

剧情之后要将辉夜带去战的领域，同行的人是焰、**グウエン**、椿，但是到达战领域的据点之后**グウエン**会换成神无。在据点发生剧情之后往“天空安土城・三**の**丸”的方向走，进入之前曾经路过的大厅时就会发生强制战斗，讨伐新的大型鬼“千山王”。打赢千山王之后，神无会先回去，而主角一行人会到**カラクリ**回廊，将**カラクリ**石带回村子，此时村子也遭到了袭击。剧情回到村子之后，再次进入BOSS战，打无印版的封面怪狱炎魔。队友固定是红月、刀也和八云，玩家的装备和御魂虽然不能换，但是御魂的使用次数是已经回满的，所以不用担心。击败狱焰魔之后本章结束。

第四章

果てなき道

使命：内乱の后始末

小目标

- 跟神无和真鹤见面
- 跟八云和刀也对话
- 去跟博士报告
- 去御役目所完成任意一个任务
- 向博士报告
- 去岩户屋听军师・识说话

使命：盗贼・焰

小目标

- 鬼内居住区打听焰的情报
- 前往焰的监禁地方
- 从雷藏手上拿到焰的装备
- 把焰的武器埋到墓地里
- 向焰报告
- 回自宅休息

使命：焰とウシヲキナ

小目标

- 调查骚乱的情况
- 前往战的据点
- 追踪在“雅”领域的焰
- 根据痕迹去救助红月
- 跟焰对话

上面三个使命基本上都是剧情，按照小目标的提示完成即可。章节开始后跟神无对话能获得御魂“永仓新八”。

听焰讲完自己的过去之后，第二天早上醒来的时候发现焰已经一个人往雅的领域追杀那只鬼去了。所以我们要从战的据点去搜索焰。找到焰的时候记得顺便调查一下旁边的车，能接到御魂坂上田村麻吕的依赖，不过一般现在都无法完成就是。

找到焰之后红月会被迷惑抓走，此时依然要用鬼眼去追踪她的痕迹，到达“异闻・罗城门”那边会找到被污染的结界跳石，注意如果净化它的话会遇到很难对付的敌人——骸招（螃蟹），虽说是中型鬼但是实力绝对不能小看。如果打败它之后御魂剩余量已经不多的话建议先折返回去歇一歇。

从罗城门继续深入到达“朱雀大路”之后，就会进入BOSS战，打“潮大鱼”。击败BOSS回到城镇之后，跟焰对话后就能获得御魂“服部半藏”。

使命：战いの予感

小目标

- 去カラクリ研究所商量今后的打算
- 跟博士对话
- 回自宅休息
- 回去マホロバ村跟グウエン谈话
- 去向博士报告
- 去御役目所随便接个任务并完成
- 去跟红月对话
- 追上红月
- 跟雷藏对话

回自宅休息的时候会进入剧情，被清少纳言的御魂带到雅的领域“异闻・右京”，这里会遇到**グウエン**并发生剧情战斗，剧情的这只大型鬼不用打倒，只要坚持一段时间即可。顺便地净化了雅领域的瘴气穴之后记得顺便在附近找找跳界石并将其激活，以后就可以直接传送到这边来了。激活跳界石之后回去**マホロバ**。

使命：お头の责任

小目标

- 跟九叶对话

使命：红月の罪

小目标

- 跟时继对话
- 前往“雅”的领域追上红月

红月为了守护大家决定一个人去单挑那只大型鬼。发现真相的时继马上和主角还有椿去追红月。行进路线是从右京那边绕道，到异闻・大内里就能找到红月并进入战斗打大型鬼“咒诅”。打败BOSS回来之后跟红月对话能获得御魂“**アマテラス**”（天照）。



使命：罪の行方

小目标

- 跟红月对话
- 去岩屋户看首领选拔结果
- 跟九叶对话
- 跟时继对话
- 跟博士对话

跟九叶对话之后能拿到“九叶**の**命令书”，他嘱咐主角要在危急的时候才打开按照里面的指示做。之后跟时继和博士对话之后，本章结束。

第五章

勇者の行进

使命：九叶の置き土产

小目标

- 前往命令书记载的地方
- 去救援相马
- 去塞住“乱”领域的瘴气穴

一开始由于其他人都被控制住了，所以跟主角同行的只剩下时继，穿过山洞到达维新**の**社之后往西北方走，在目的地与初穗和百鬼队汇合，汇合之后还要马上去营救给百鬼队殿后的相马。

到达相马的地方会遇到大型鬼白面僧都，打倒那只鬼之后获得御魂“福泽谕吉”。

救下相马之后，福泽谕吉会带主角去看这个领域的瘴气穴，回来跟队员们交代过之后，决定先去把瘴气穴封住。打完BOSS之后稍微往北走就会遇到瘴气穴，封住之后这里就会成为据点。



使命：勇者时继の追忆

小目标

- 收集5个“ハク高密度结晶”
- 将“ハク高密度结晶”交给时继
- 跟时继对话

按照提示去寻找结晶即可。在目的地采集绿色的地方，采集5次即可完成第一个小目标，然后发生BOSS战，打冻蟹。打赢之后进入剧情直接回到据点。跟时继对话之后就会进入剧情。

使命：マホロバの解放

小目标

- 寻找协力者
- 取回同伴们的武器
- 解放同伴们

先去**サムライ**那边找**グウエン**对话让她协力，然后去寻找同伴们的武器。解放同伴们出来之后要打BOSS白炎。组队的人是**グウエン**、椿和神无。击败白炎之后能获得御魂“**アーサー**（亚瑟王）”，之后跟**グウエン**对话还能获得她的分灵御魂“**ベオウルフ**（贝奥武甫）”。



使命：决战

小目标

- 跟九叶对话
- 跟雷藏对话
- 跟时继对话
- 跟九叶对话
- 讨伐森罗眠

跟村子里的其他人对话，准备好一切之后跟九叶对话两次，选“行こう”，之后就进入决战。这里有多场连战，每场同伴都不一样。不过前面都是比较简单的战斗。重点是最后一战。

第一战是相马和初穗打大饿鬼，第二战是跟刀也、真鹤和八云组队打狗宾，第三战则是跟红月和グウエン打螃蟹，第四战则是椿、焰、神无组队同时打螃蟹和大恶鬼，不过两只鬼都只有半血，建议先消灭掉恶鬼在对付螃蟹。最后一场打森罗眠，组队的是雷藏、博士和时继。打败森罗眠之后获得御魂“西乡隆盛”，本章结束。

第六章

时の彼方

使命：最后の战

小目标

- “古”之领域突入
- 寻找鬼的痕迹
- 沿着痕迹去把鬼讨伐掉
- 去塞住古领域的瘴气穴
- 前往“古き封印の出云大社”

从现在开始可以随意编队了，选择自己喜欢的角色组队之后就出发吧（推荐真鹤，惟一一个治愈系的同伴，能大幅减轻队伍的回复压力）。进入“姬巫女の国”到达第一个目的地之后触发剧情。之后按照地图的提示，到目的地开鬼眼寻找鬼的痕迹，然后沿着痕迹继续前进。

前进途中会遇到其他好几种中型甚至大型鬼（牛头），建议根据实力和技能剩余次数决定打还是不打。跟着痕迹前进会发生BOSS战，打大潮鱼的亚种——朱牙和迩。打败它之后就能获得御魂“**ヤマトタケル**”并且知道瘴气穴的位置在勾玉**の**道里面。解除了瘴气穴之后魂昏之道那边不能继续深入了，得回去姬巫女**の**国那边绕道上去。塞住瘴气穴之后这里会成为据点，写下来就要进入最终战场了。到达“古**き**封印**の**出云大社”就能触发最终战，打最终BOSS“时轮大蛇”。击败大蛇之后能获得**スサノオ**的御魂。



通关并且结局之后会进入第七章，跟红叶对话然后就是自由探索活动的时间了。

全支线任务攻略

本作的支线任务虽然不少，但是都没有时间限制，所以完全可以等到通关之后再补上。某些支线要完成了特定的主线或支线之后才会发生，所以先将能做的支线做了就好。支线触发的地点在地图上都是有注明的，但是接了依赖之后，地图上不一定会有提示下一步该去哪，只能在主菜单查看“御役目→依赖”菜单中查看提示。

マホロバ村

助けを求める死者

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、7500 魄

跟近卫兵·诚一对话之后回去自家查看信件，获得“古ぼけた手纸”，之后前往サキモリ砦，然后开启鬼眼追踪痕迹前进，沿着痕迹走到砦的深处会找到一个绿色的采集点，调查之后获得“血文字の手纸”，取得这张纸之后会进入强制战斗打牛头金刚，击败它之后回去向诚一报告即可完成。

后辈の行方

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、10500 魄

マホロバ村北边サムライ居住的地方接到任务，之后前往安领域的カラクリ平野西部，从平野西北方的结界跳石往南走，到打风切的地方，西边墙边能找到白色花圃，花圃里面有个红色的采集点，采集了之后会完成第一个小目标，之后开鬼眼跟着痕迹走。之后要打一只大型鬼“ナルハヤテ（鸣疾风）”，打赢它之后开鬼眼，可以在附近看到一个冒烟的地方，走近会发现是一个武士的头盔，调查头盔之后拿回去给委托人“先辈·梅”就能完成。



茅葺き屋根の修缮

地点	マホロバ村
奖励	紫水晶 ×3、猫目石 ×3、禊场使用许可证 ×1、3000 魄

跟派遣カラクリ人形的那个大工对话可以接到任务，要求是去战ケ原找“ススキ”，位置是地图上“战ケ原”三个字北边的那一大片空地，空地的西边能找到，记得开鬼眼找蓝色的采集点。找到之后回去跟大工对话即可完成。

娘のために

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、10500 魄

与マホロバ村北边湖边的サムライ兵·诚光对话触发支线。之后前往安领域的据点跟モノノフ·凛（女性的鬼府）对话，之后按照凛的提示去散花里收集“黄色い油”和约束之地收集“赤い木材”，散花里地图上是一条直线的街道，街道靠近中央的位置一个蓝色的采集点能拿到“黄色い油”，约束之地则在古领域最西北角穿，过大蛇の道上去才能进入，在约束之地尽头就能找到“赤い木材”，收集到两个素材之后回去报告就能完成。

凄腕の锻冶职人

地点	マホロバ村
奖励	鬼の金棒 ×2、碎けた小角 ×2、禊场使用许可证 ×1、3000 魄

跟村子南边的武器库番·朱音对话，她会委托玩家到水晶岩窟找“赤极石”，到达水晶岩窟在东北角的蓝色采集点能找到“赤极石”，但是此时清磨会告诉玩家赤极石并不适合制作枪械，建议在旁边再找一块“青极石”，找到“青极石”之后回去跟朱音对话即可完成。

切れ味を取り戻せ！

地点	マホロバ村
奖励	玉串 ×5、2500 魄、武器锻造等级上限开放到“+10”

跟久音对话之后触发这个支线，她会委托玩家去找一个叫清磨的锻造师修复自己的菜刀“鬼丸”的锋利度，清磨在安领域的据点可以找到，找到他对话让他修复菜刀，之后回去村子向久音汇报即可，最后再去锻造屋跟清磨对话即可完成。

红月と梦游病

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、赤土 ×2、鬼の金棒 ×2、1500 魄

在村子里跟红月对话触发，之后在晚上跟红月组队，前往听到声音的地方。之后开鬼眼继续沿着痕迹前进，到达目的地之后打败オヌホウコ即可完成依赖。



椿とポルターガイスト

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、雪华晶 ×2、鬼の金棒 ×2、4500 魄

跟椿对话之后触发，之后跟椿组队到“赛の河原”的瀑布那边展开调查，打败突然出现的イテナミ（冻波）即可完成。

グウエンと梦患い

地点	マホロバ村
奖励	万能の石 ×1、雪华晶 ×2、黑琢 ×2、6000 魄

跟グウェン对话之后触发，然后地图上雅领域“异闻·右京”会出现一个放大镜的标志，跟グウェン组队前往那个地方之后会出现完成小目标的提示，之后开鬼眼跟着痕迹走，很快就会遇到大型鬼“ミズチメ（水蛇女）”，打败它之后就能完成任务。

夜の森で

地点	マホロバ村
奖励	禊场使用许可证 ×3、玉串 ×3、牛肉 ×3、2000 魄

在村子的よろず屋那里接到任务，之后去讨伐サキモリ砦附近的深渊（ミフチ），打败它之后回去向よろず屋报告即可。

冰の海で

地点	マホロバ村
奖励	禊场使用许可证 ×3、玉串 ×3、鱼 ×3、3000 魄

完成夜の森で之后跟よろず屋对话就能触发这个支线，之后前往冻て付く海原通往花散里交界处，讨伐在这里成群出没的オンモラキ·不净，清掉它们之后回去跟よろず屋对话即可完成。这个任务可能存在BUG，就是讨伐完所有オンモラキ·不净之后可能不会出现完成小目标的提示，做之前可以先存一个手动档，遇到了这种情况可以退回标题画面重新读档再去。

天の城で

地点	マホロバ村
奖励	禊场使用许可证 ×3、玉串 ×3、果物 ×3、4000 魄

完成“冰の海”之后跟よろず屋对话触发任务，之后收集一个素材オノゴロの鬼角片（后期身上一般都会有存活）交给よろず屋即可完成。

カラクリと武具箪笥 -壹-

地点	マホロバ村
奖励	万年冰 ×3、淡雪 ×3、1 号カラクリ回路、1000 魄、武具箱扩张

跟时继对话之后接到依赖，之后武领域地图最左下角的カラクリの座附近会出现一个放大镜的提示符号，在这个点附近能找到一个倒下坏掉的カラクリ人形，带回去跟时继对话即可完成。

カラクリと武具箪笥 -贰-

地点	マホロバ村
奖励	军配团扇 ×3、名物茶器 ×3、2 号カラクリ回路、1500 魄、武具箱扩张

完成了“カラクリと武具箪笥 -壹-”之后跟时继对话开始任务，这次要求到雅领域回收“坏れたカラクリ人形”，同样在“异闻·右京”以北的地图上会出现一个放大镜符号，回收人形之后拿回去给时继即可完成。



大工と收纳箪笥-壹-

地点	マホロバ村
奖励	ねばつく泥土 ×3、鬼の硬骨 ×3、紫水晶 ×3、1000 魄、收纳箱子容量扩张到 600 格

跟武器店旁边的大工对话即可触发，内容是收集一个1个素材“红玉”（可以在下位任务或地图中拾取），交给他之后完成。

大工と收纳箪笥-贰-

地点	マホロバ村
奖励	ねばつく泥土 ×3、鬼の硬骨 ×3、紫水晶 ×3、1000 魄、收纳箱子容量扩张到 1100 格

完成“大工と收纳箪笥-壹-”之后跟武器店旁边的大工对话即可触发，内容是收集一个10个素材“深青の矿石”（同样在下位任务或地图中拾取），交给他之后完成。

久音のおとぼけ料理 -壹-

地点	マホロバ村
奖励	铠笱 ×2、铁炮蕗 ×2、玉串 ×1、1500 魄，追加料理“深渊の旨味煮”、“春野菜の风切卷”

跟久音对话触发，她会要求玩家去讨伐指定的鬼，分别是“ミフチ（深渊）”和“カゼキリ（风切）”，讨伐完回来向她报告就能完成。

久音のおとぼけ料理 -贰-

地点	マホロバ村
奖励	冰白菜 ×2、冰柱葱 ×2、玉串 ×1、3000 魄，追加料理“真渊锅”、“大刃断の甘辛煮”

完成“久音のおとぼけ料理 -壹-”之后跟久音对话触发，要求讨伐“マフチ（真渊）”和“ダイバタチ（大刃断）”。

久音のおとぼけ料理 -叁-

地点	マホロバ村
奖励	兜芜 ×2、ひょうたん茸 ×2、玉串 ×1、4500 魄，追加料理“天切煮込み”、“凶鸟の串烧き”

完成“久音のおとぼけ料理 -贰-”之后跟久音对话触发，要求讨伐“アマキリ（天切）”和“ヒノマガトリ（火凶鸟）”。

久音のおとぼけ料理 -四-

地点	マホロバ村
奖励	女房大根 ×2、金色牛蒡 ×2、玉串 ×1、6000 魄，追加料理“潮大鱼の味噌煮込み”、“辉鸟三昧”

完成“久音のおとぼけ料理 -叁-”之后跟久音对话触发，要求讨伐“ウシヲキナ（潮大鱼）”和“アメノカガトリ（天辉鸟）”。

久音のおとぼけ料理 -伍-

地点	マホロバ村
奖励	人斩り茄子 ×2、温泉生姜 ×2、玉串 ×1、7500 魄，追加料理“黄泉朗女味噌田乐”、“白炎汁”

完成“久音のおとぼけ料理 -四-”之后跟久音对话触发，要求讨伐“ヨモツイラツメ（黄泉朗女）”和“ビャクエン（白炎）”。



久音のおとぼけ料理 -六-

地点	マホロバ村
奖励	铜铎豆 ×2、土偶芋 ×2、玉串 ×1、9000 魄，追加料理“朱牙和迩釜饭”、“かれ-す-ぷ”

完成“久音のおとぼけ料理 -伍-”之后跟久音对话触发，要求讨伐“アケハワニ（朱牙和迩）”和“ショウケツジュ（焦血树）”。

久音の特別料理 -壹-

地点	マホロバ村
奖励	鬼の肝 ×2、玉串 ×2、万能の石 ×1、4500 魄，追加料理“‘鬼’讨ち出云そば”

跟久音对话触发之后，讨伐她指定的大型鬼之后回来向她报告即可完成。指定的鬼是“オンジュボウ（怨树坊）”、“フシミヅハ（伏水走）”、“オノゴロ（自凝）”。

久音の特別料理 -贰-

地点	マホロバ村
奖励	鬼の肝 ×2、玉串 ×2、万能の石 ×1、10500 魄，追加料理“モノノフ会席”

跟久音对话触发之后，讨伐她指定的大型鬼之后回来向她报告即可完成。指定的鬼是“ゴズコンゴウ（牛头金刚）”、“ゴウエンマ（狱焰魔）”、“シンラゴウ（森罗眼）”

最强を目指して-壹-

地点	マホロバ村
奖励	金红石 ×3、谜の爪 ×3、深青の矿石 ×3、3000 魄、最高锻造等级提升到“+11”

完成“切れ味を取り戻せ”之后跟清磨对话触发（如果没有马上触发的话就要去他出没的野外据点触发），之后按照他的要求讨伐“カガチメ（巨蛇女）”、“ゴズコンゴウ（牛头金刚）”、“ヨモツイラツメ（黄泉朗女）”，三只鬼各讨伐一次之后去安领域跟清磨对话之后就能完成。

最强を目指して-贰-

地点	清磨会出现的据点
奖励	鬼の金棒 ×3、黑冢 ×3、魂の结晶 ×3、3500 魄、锻造等级提升到“+12”最高

完成“最强を目指して-壹-”之后在安领域的据点跟清磨对话就能触发，这次要讨伐的对象是トコイ（咒宣）、ゴウエンマ（业焰魔）、アンクウバッコ（暗空跋扈），打败三只大型鬼之后去安领域跟清磨报告即可完成。

マホロバ丘陵地

推参、隐密四兄弟

地点	マホロバ里门外
奖励	铁矿石 ×4、雪华晶 ×4、赤土 ×4、1500 魄

マホロバ村门外往南走遇到隐密・月影跟他对话可以接到依赖，依赖内容是去寻找他另外的三个兄弟，山影在“クロガネ矿山迹”里面，森影在“监视小屋”南边，能接到“壹与”的依赖那个高台下面，水影则在“ムラクモの森”北边的小川往西走到尽头可以找到。

隐密四兄弟、再び

地点	サキモリ砦
奖励	铁矿石 ×4、雪华晶 ×4、赤土 ×4、1500 魄

サキモリ砦里面找到月影，对话触发任务。同样要找山影、水影、森影三人出来，这次他们会分别隐藏在三个领域里面。山影在战领域，从雨降屋敷的据点往正西方走（地图上显示一节一节的路线，注意不要走西南边的大路），穿过山洞来到一个广场之后就能看到（藏得比较深，要留意地图上的蓝色点提示）；森影在安领域“ククノチの森”，从据点往正南方走，到方舟记录的石碑附近能找到他；水影在武领域，竹取宫的结界跳石旁边有一大片结冰的湖，进入冰湖的时候可以在地图上看到蓝色的提示点，那个就是水影的位置。

物资调达

地点	マホロバ里门外
奖励	白米 ×2、野菜 ×2、豚肉 ×2、1000 魄

跟村子门外的调达系の女对话可以触发任务，之后收集两个素材“茅の轮”回来交给她即可完成。

财宝の在り处1

地点	监视小屋
奖励	微风石 ×5、玉串 ×2、1000 魄

监视小屋里跟冒险家对话，选“やる”触发，之后要根据他读出来的诗歌找到宝藏的位置。具体位置是安领域“散花里”，散花里东边小路进去走北边的分支，到达深处广阔的空地里可以找到一个蓝色的采集点，采集到“光る欠片”之后拿回去即可完成。

时继の第六感

地点	ムラクモの森
奖励	禊场使用许可证 ×2、玉串 ×2、1000 魄

跟监视小屋附近的时继对话触发支线，之后开鬼眼消灭掉附近的隐藏怪オニビ・胧，向时继报告之后就能完成。

身代わり地藏

地点	ムラクモの森
奖励	缚绳 ×2、异文钱 ×2、微风石 ×2、1500 魄

跟地藏附近的人对话触发支线，之后他会要求玩家帮忙采集“铠笱”和“铁炮菇”给他，两个素材都可以在安领域采集到。交给他之后就能完成依赖。

瘴气の木

地点	ムラクモの森
奖励	杀生石 ×2、铁矿石 ×2、天津菅麻 ×2、1500 魄

跟マホロバ村门外附近的NPC对话触发，对话后地图上会出现红色标记出杂兵的位置，打倒那些小鬼并净化完之后，还会出现一只ヒダル，把它也打倒之后回去报告即可完成。

溪谷の事故

地点	ムラクモの森
奖励	万能の石 ×1、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、9000 魄

跟站在矿山靠近村子那边的洞口的调查队・千代对话可以接到依赖，之后前往乱领域的乱乐溪谷，进入北边的空地，进去之后会发生战斗，打败突然出现的“アヤナシ（理无）”之后回去报告即可完成。

求む、锄！

地点	クロガネ矿山迹
奖励	鬼の皮 ×2、深青の矿石 ×2、谜の大爪 ×2、500 魄

矿山里面的农民说锄头坏了想要修，委托玩家找“金红石”给他，下位任务里可以捡到，交给他之后完成依赖。

天狐と壹与

地点	ムラクモの森
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、天津菅麻 ×2、1500 魄、御魂：壹与

从监视小屋往南走回见到一个高台，上去之后跟天狐对话就能触发支线，之后往回走出去就能遇到一只“ミフチ”打败它之后回去向天狐汇报就能完成。

安领域

太刀

地点	カラクリ平野
奖励	微风石 ×4、赤土 ×4、1500 魄

调查カラクリ平野南边插在地上的太刀触发，之后打开鬼眼跟着痕迹前进，之后会遇到一只“オヌホウコ（隐这蛊）”，打败它之后跟商人・磨报告即可完成。

シーボルトの试し

地点	散花里
奖励	御魂：シーボルト、1500 魄、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、微风石 ×2

散花里右下角的小道里能找到一个很小的神坛，在那里能找到シーボルト的御魂，跟他对话之后开鬼眼跟着痕迹走。到达痕迹的目的地要讨伐一只风切，打倒它之后回去向シーボルト汇报即可。





蚀むもの

地点	风の古道
奖励	万能の石 ×1、魂の结晶 ×3、金眼四ツ目の鬼面 ×3、9000 魄

风の古道三岔路口附近跟NPC“异界渡り・胧月”对话可以接到任务，之后前往カラクリ平野的结界跳石，往北走就能遇到讨伐对象业焰魔，打败它之后回去跟NPC汇报即可完成。

雷电为右エ门の仇讨ち

地点	樱艳の树道
奖励	御魂：雷电为右エ门，玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、赤土 ×2、1500 魄

樱花の艳道东边的结界跳石往北走走到尽头就能到达委托地点，将最北边的石头堆用鬼手拉开之后就会触发依赖并进入战斗，打败突然出现的“オンジュボウ（怨树坊）”之后，调查刚刚石头后面的手甲就能获得御魂并完成依赖。

怪しいモノノフ

地点	安寂樱花街
奖励	黑塚 ×3、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、7500 魄

在安寂樱花街最北边的桥那里能遇到一个女性鬼府武士“モノノフ・绫”，跟她对话之后她会委托我们帮她搬运同伴，并且触发依赖。之后跟着她走，走到空旷的地方之后她会变成大型鬼“カガチメ”并袭击玩家，打败大型鬼之后，这里原本被封住的地方会打开，跟后面倒在地上的モノノフ对话就能完成依赖。

お困り天狐

地点	樱艳の树道
奖励	万能の石 ×1、赤土 ×2、鬼の金棒 ×2、3000 魄

樱艳の树道南侧靠近安寂樱花街那边能遇到一只天狐，队伍里有神无的话让他跟天狐对话可以接到依赖，之后在樱艳の树道往东走可以遇到大型鬼“オンジュボウ”，打败它之后回去向天狐报告就能完成。

武领域

源为朝の试し

地点	天之冬衣の道
奖励	御魂：源为朝、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、雪华晶 ×2、3000 魄

天之冬衣の道能找到源为朝的祭坛，调查祭坛之后会遇到源为朝的御魂，他会给玩家委托一个试炼，离开祭坛之后往东北方走一小段距离就能遇到他委托我们的讨伐对象“ワダツミ”，打败它回去向源为朝报告即可完成。

蜘蛛の篑巻き

地点	大隧道
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、赤土 ×2、3000 魄

武领城大隧道的结界跳石左上角一个圆形的空间里面，将区域内的蜘蛛丝墙壁扯下来之后就会触发，并且有一只"マフチ"出现，打倒它之后，跟刚才蜘蛛丝墙后面倒在地上的"モノノフ·雪子"对话就能完成。

笠地藏

地点	天之东衣の道
奖励	刃こぼれした太刀 ×2、锹形 ×2、雪华晶 ×2、2000 魄

从据点出来往东走调查地藏菩萨触发，之后回去村子给买一件笠帽，卖笠帽的人"笠売れ"在村子的南边，站在相马的对面，对话即可，之后回去自己家里读折开信封拿到笠帽，然后拿去给地藏，之后捡起地上的奖励之后任务就算完成。

巴御前の頼み

地点	しじまの地
奖励	奖励：玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、雪华晶 ×2、3000 魄

进入しじまの地调查插在地上的枪能遇到巴御前的御魂，之后按照她的委托前往风神雷神洞打倒"マフチ"，打败它之后回去向巴御前报告即可完成。

财宝の在り処2

地点	武领域据点
奖励	雪华晶 ×5、玉串 ×2、2000 魄

完成"财宝の在り処1"之后去武领域据点跟冒险家对话再次触发，同样是根据诗歌内容去找宝藏。宝藏的位置在"风神雷神洞"最深处，风神雷神洞在しじまの地西南角的小道进去就能到达。调查蓝色采集点拿到东西之后带回去据点给冒险家就能完成依赖。

战领域

本多忠胜の頼み

地点	天空安土城·里门
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、茅の轮 ×2、4500 魄，御魂：本多忠胜

天空安土城·里门有崩山出现的那个场景，调查边沿插在地上的枪可以找到本多忠胜的御魂，从高台上去往西走，讨伐上面的那只"オノゴロ（自凝）"。讨伐掉自凝之后回去向本多忠胜报告即可完成。

宍户梅轩の忧郁

地点	战ケ原
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、茅の轮 ×2、4500 魄、御魂：宍户梅轩

战国城址南边的结界跳石再往南走，攀上高台之后能在红色花圃中找到一副盔甲，调查之后能遇到宍户梅轩的御魂，对话之后他会要求玩家带着宫本武藏的御魂来找他，宫本武藏的御魂可以打上位战领域的クエヤマ（崩山）拿到。获得宫本武藏的御魂之后再去找宍户梅轩即可完成依赖。

モノノフの恩返し

地点	つわものの残火
奖励	万能の石 ×1、玉串 ×2、禊场使用许可证 ×2、3000 魄

战领域"つわものの残火"能找到一个倒下了的女性モノノフ·通，跟她对话后接到任务。对话之后会马上进入战斗打大型鬼"ヒノマガトリ"，打赢它之后回去跟阿通对话就能完成。

财宝の在り処3

地点	战领域据点
奖励	茅の轮 ×5、玉串 ×2、3000 魄

完成"财宝の在り処2"之后去战领域据点跟冒险家对话再次触发，同样是根据诗歌内容去找宝藏。宝藏的位置在"天空安土城·三の丸"南边，千山王出现的那个区域前面有一条墙上画着老虎的走廊，旁边的瓦砾处能找到，找到之后回去向冒险家报告即可。

雅领域

坂上田村麻吕の愿い

地点	牛车の雅道
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1 杀生石 ×2、6000 魄、御魂：坂上田村麻吕

战领域和雅领域交界处附近，能够找到一辆拉车，调查之后能找到坂上田村麻吕的委托，获得了アテルイ的御魂之后去跟他汇报就能完成。アテルイ要打上位雅领域的"ウシヲキナ（潮大鱼）"获得。

铃鹿御前の頼み

地点	异闻·大内里
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、杀生石 ×2、6000 魄，御魂：铃鹿御前

"异闻·大内里"最深处角落调查树下的东西可以找到铃鹿御前的御魂，对话之后她会请求玩家前往"异闻·罗城门"那边讨伐"ゴズコンゴウ（牛头金刚）"，讨伐完成回来跟她对话就能完成依赖。

财宝の在り処4

地点	雅领域据点
奖励	杀生石 ×5、玉串 ×2、4000 魄

完成"财宝の在り処3"之后去雅领域据点跟冒险家对话再次出发，根据诗歌内容去找宝藏。宝藏的位置在"异闻·大内里"深处的竹林，找到之后回来跟冒险家对话完成。





乱领域

坂本龙马の頼み

地点	梦の迹
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、赤土 ×2、7500 魄、御魂：坂本龙马

"梦の迹"打白炎的大沙漠调查地上的火枪能接到依赖，坂本龙马要求玩家两本"幕末の历史书"，分别在"绿の寄る边"北边的破船里面，还有"维新の社"地图上的三岔路口中间的破船里面。

冈田以藏の试し

地点	军舰沙漠
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、赤土 ×2、7500 魄，御魂：冈田以藏

调查军舰沙漠中的一棵树能够找到冈田以藏的御魂，他会委托玩家去西边的崖上面讨伐"コガネムジナ（黄金貉）"，注意这里出现的黄金貉有两只而且场地比较窄，开打之前要做好准备，打败它们之后回来向冈田以藏报告即可完成。

财宝の在り処5

地点	乱领域据点
奖励	赤土 ×5、玉串 ×2、5000 魄

完成"财宝の在り処4"之后去乱领域据点跟冒险家对话再次出发，根据诗歌内容去找宝藏。地点在"维新の社"三岔路口的破船里面。

古领域

シーグフリートの忧郁

地点	大蛇の道
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、红玉 ×2、9000 魄、御魂：シーグフリート

大蛇の道路靠近通往约束の地的地方附近能找到一把武器，调查之后就能遇到シーグフリート的御魂并且接下他的委托。之后前往大蛇の道和勾玉の道交界，有五条道路的交界处就能遇到ビャクエン（白炎），打倒它然后回去跟シーグフリート汇报就能完成。

温罗の试し

地点	倭人船迹
奖励	玉串 ×2、禊场使用许可证 ×1、红玉 ×2、9000 魄，御魂：温罗

倭人船迹北边的废船附近能找到一个小的神坛，调查之后能找到温罗的御魂，他会让玩家去讨伐附近的"ゴウエンマ（业焰魔）"往船尾的方向走就能见到。打败它之后回来报告即可完成。

新登场大型鬼讨伐详解



隐这蛊

弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：噬魂状态下变化的部位（碎）
可破坏部位：角、腿×4、镰刀×2、尾
噬魂状态修复/新增部位：爪×2、腿×4、尾
噬魂状态可完全切断部位：爪×2、尾

主要攻击方式

・左右踩踏：像相扑手那样向两侧踩踏一次。
・前方压下：整个身体压下来的攻击，对前方扇形位置有威胁。
・跳跃压下：低空跳起压下来，对贴近的玩家有威胁。
・镰攻击：正前方镰刀二连击，有准备动作。
・地面冲击波：镰刀插入两侧地面然后往前方射出地面冲击波，通常是先左后右使用。

噬魂状态

・沙尘喷雾：预备动作是双手捂嘴，之后向前方喷出静止不动的沙尘雾，只要不自己撞过去就不会中，但是中了的话会陷入破铠的异常状态。
・前跳冲击波+扔石头：向前小跳并用右手攻击地面打出冲击波，然后左手从地里抓起石头扔到空中，之后石头过一会掉下来。落点是扔石头时候玩家所在的位置，提前躲开即可。完全切断其右手之后无法砸地，完全切断左手则无法扔石头。双手都完全切断之后变成往前小跳。
・冲刺：身体出现红光进行冲刺，有一定追向性，可以用鬼手拉倒。
・后方喷石头：从尾巴喷出石头攻击后方，范围比较大，被石头击中有可能陷入气绝。尾巴完全切断之后无法使用。

综述

游戏初期就会遇到的低级大型鬼，强度跟深渊蜘蛛差不多的程度（甚至还不及后者）。招式种类少而且判定弱，只要把握好攻击的距离和时机就没有问题。平时可以在它两侧攻击腿部，注意左右踩踏和下压攻击即可。共斗槽蓄满了之后可以先留着，反正打这只鬼不需要空战。进入噬魂状态后BOSS的攻击欲望和攻击范围都会提升，但招式几乎没有本质上的变化，所以依然很好对付。噬魂状态下可完全破坏的部位有三个，笔者建议先完全破坏右爪或者尾巴，这样可以把它仅存的威胁招式都废掉。



大刃断

弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：尾巴（斩、突）
可破坏部位：角、腿×4、尾巴
噬魂状态修复/新增部位：腿×4、尾巴
噬魂状态可完全切断部位：尾巴、前爪×2

主要攻击方式

・长距离撞击：身体发出红光进行长距离撞击，可以用鬼手拉倒，而且即使冲刺完了之后，只要身上的红光还没消失就能拉倒
・尾巴攻击：尾巴刺进前方的地面中并且形成小型龙卷风。
・风炮喷射：前方喷出直线风炮并扫射，范围判定其实比较小，对前方有威胁，在它两侧可以躲过。
・尾巴横扫：尾巴往左/右横扫，并且往后方射出扇形冲击波，范围大而且发动不明显，但是伤害不高。
・三连抓：往前踏步并用前爪攻击地面三连击。
・角刺：用角攻击站在其正前方的猎物，范围很小，距离远的话无威胁。

噬魂状态

・尾巴刀刃攻击：尾巴横扫并放出冲击波，判定范围比原版更大。
・原地甩尾腾空：原地大范围甩尾并且腾空。
・空中旋转：在空中专用的招式，身体垂直旋转，旋转过程中会往四周射出气刃。
・旋转降落：从空中降落的一种方式，身体水平旋转降落，攻击范围很大。
（除上述招式之外还会使用部分普通状态招式的强化版）

尾巴完全切断后

依赖于尾巴的招式全部无法使用，攻击模式类似于普通状态的弱化版。角刺会变成二连。

前爪被完全切断后

前爪只破坏一只无变化，切断两只之后才会发生变化。追加原地旋转、前方扑击等攻击，但是大部分招式攻击之后都会产生倒地硬直。

综述

体型巨大而且看上去很凶残，实战中活蹦乱跳的大型鬼。不过实际上很好欺负。大刃断常用的长距离撞击虽然发动比较快，但是在动作结束之后身上还会有极短的时间留有红光，加上近距离下几乎没有威胁，所以躲过这一招之后完全可以再把它拉倒，反倒是远距离的玩家要小心这一招。其余的招式虽然范围大但是攻击死角多，平时在它两侧攻击其四肢即可。有可能会打中玩家的顶多是尾巴横扫，不过伤害不高。大胆的玩家也可以站在它正前方攻击它的角，毕竟大刃断最大的武器是尾巴。鬼千切最好优先破坏它的角，共斗槽蓄满了之后先留着，等它进入噬魂状态之后第一时间完全切断其尾巴，这样它很多特色的招式都无法使用了。



弱点属性：无
耐性属性：天
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：角、手×2、翼×2、尾巴×2、脚×2
噬魂状态修复/新增部位：手×2、翼×2、尾巴×2、脚×2
噬魂状态可完全切断部位：翅膀×2、尾巴

主要攻击方式

・爪击：特定玩家的方向靠近并单手爪击，近距离下或者等她快靠近的时候回避较容易躲开。
・光球召唤：在空中召唤出两个静止不动的光球，如果自己撞过去会被炸飞并眩晕，祸灵状态下可能会连续放出4个。
・光球引爆：引爆空中的光球并往周围射出小光枪，命中率很低。就算BOSS不自己引爆，光球过一段时间也会爆炸。
・后空翻腿技：后空翻攻击，准备动作是接近双手捂脸的动作，使用频率不高，往两侧躲开即可。
・后跳+气刃：往后短距离飞跃并往前方射出范围比较宽的气刃。
・突进爪击：身体出现红光小距离突进并向着地面使出爪击，可以用鬼手拉倒。
・紫电球：往特定方向投掷紫电球，投掷三次，每次会扔出多个。通常是刚出场或者进入祸灵状态下才用。
・尾巴+爪击：以扫尾起手的组合攻击，对贴身距离或者近距离低空有点威胁。

噬魂状态

噬魂状态下很多普通状态的招式将不会使用。
・前后紫电球射击：往前方和后方各射出一发紫电球。
・电力充能：往翅膀上积蓄紫色的电，这个动作是多个高威力招式的准备技巧。如果玩家撞到翅膀上会被电飞。破坏任意一只翅膀后将无法充能。
・落地放电：蓄电流的状态下，跳到空中并急速落下，在地上产生小范围的电流。左翼切断后不会出现放电效果。
・雷枪散射：类似于光球爆发之后产生的雷枪，从本体向四周射出。准备时间长而且命中率极低，中距离下几乎不会中。
・紫电球射击：蓄电的状态下使用，往前方散射出多个紫电球，被击中会产生眩晕效果。右翼破坏后射不出电球。
・后空翻放电：首先是做两个后空翻动作，然后在至近距离放出高压电将身边的人弹飞，因为电流不是紫色的，所以有时候很难判断。近战的时候要小心。
・带电移动：短距离移动，并且地面的电流会产生攻击判定。

双翅膀完全破坏后

・滑铲：主要招式之一，可以被鬼手绊倒。
・小范围爆炸：贴近距离下才会中。
・扬尘：看上去真的只是扬起尘土程度的招式。

综述

体型不大，几乎全程漂浮在半空中的大型鬼。虽然有些可破坏部位在较高处，但是天津光束很多招式是对空中有威胁的，所以在地面打有时候反而更加安全。地面作战的时候注意她的后空翻，以及爪击。BOSS进入噬魂状态很快，大概一小格的血就会进入噬魂状态。进入噬魂之后要小心它的落地放电攻击，不过因为有充能准备动作，可以提防一下。另外，带电移动也要小心。

噬魂状态下破坏它翅膀会被瞬间回收，所以除非用鬼葬完全破坏，否则不要用鬼千切打它翅膀了。任意一只翅膀被破坏之后，天津光束将无法使用电力充能，但是其他动作还能使用。如果两边翅膀都破坏掉，它将无法飞起，只能在地上踉跄步行。而且攻击频率大幅降低，攻击完之后还肯定会摔倒并产生长时间的硬直，因此几乎完全是被虐的状态。所以进入噬魂状态后建议优先拆掉翅膀，特别是右翼。



弱点属性：风
耐性属性：地
其他属性弱点：脚（碎）
可破坏部位：角×2、手×4、脚×2
噬魂状态修复/新增部位：手×4（会变成大柱子）、脚×2
噬魂状态可完全切断部位：脚×2

主要攻击方式

・龙卷风：在地上制造龙卷风，然后用脚踢出，龙卷风被踢出撞到墙壁之后会大范围地分裂开，在地面比较难躲避，看到它出这招的时候要尽量用鬼手飞起来。
・踩踏：用尽全力单脚踩踏地面。看到它抬起哪只脚就往另外一边躲。
・敲击地面+冲击波：棍棒插到地面上并往四周放出冲击波。
・地面横扫：前方扇形大范围棍棒横扫，而且会产生冲击波。
・踏步三连击：向前走三步同时用棍棒殴打三次。
・连环拳敲打地面：持棍的那只手被破坏掉之后追加的招式，身体会出现红光，可以用鬼手拉倒。

噬魂状态

・棍棒横扫+前方射击：用棍棒横扫之后往前方射出冲击波，范围比较大。
・转身挥棒：范围较大的转身挥棒攻击，对空中和地面的玩家都稍有威胁。
・四方敲打：四根棍棒同时往对角四个方向敲打地面，范围大但死角多。

任意一条腿完全切断后

・踩踏+诅咒：用手踩踏地面，并在随机的地方产生诅咒圈，被诅咒圈封住会陷入诅咒状态，一定时间内无法使用降魂。
・旋转攻击：两只手支撑地面，另外两只手张开高速旋转，判定范围比较大的攻击招式，建议拉开距离。如果四只手都被净化的状态下使出这招，结束的时候它会倒地。
・扇形射击：往前/后小跳，并用两只手往前方扫除扇形的广范围射击。
・遁地：遁入地底下，然后从玩家脚下旋转冒出，跳出来之后还会追着玩家攻击一段距离，被盯上的话建议开鬼疾风全力奔跑躲开。

综述

千山王类似于本作中没登场的大型鬼"建军"，同样是四手而且真正姿态是倒立起来之后，不过相比起建军喜欢"魔法攻击"，千山王的招式更具威胁，剧情中第一次打它的时候会感觉明显比前面的鬼要强很多。主要原因在于千山王的招式范围判定很大，而且很难躲，近战的时候没有特别安全的攻击死角，而它对用远程武器的玩家来说也很危险，因为招式范围大。特别是一招龙卷风，如果不飞上天的话就很难躲。相比起在地面跟它打，从空中进攻反而会安全一些，因此推荐用薙刀、鞭子这类擅长空战而且攻击范围打的武器来应对它。空战的过程中惟一要注意的是转身横扫攻击，还好伤害相对来说不高。鬼千切蓄满了之后，优先想办法拆掉拿着棍子的手。失去棍子之后很多具有威胁的招式都无法使出，而且增加了一招可以被鬼手放倒的攻击，让我们有更多输出的机会。

进入噬魂状态之后，四只手会重生并且变成大棍子，但是攻击手段反而更少了，此时适合在地面跟它周旋，攻击它的腿部。噬魂状态下千山王的双腿是可以完全切断的，但个人认为这样做完全是作死。因为完全切断它任何一只腿之后，它就会倒立过来进入真正的形态，这个形态下攻击模式完全变化，新增的招式都很恶心。不过即使我不建议这么做，如果带了NPC同伴的话他们也总会"聪明"地完全切断千山王的腿。如果当它进入了倒立形态，笔者更推荐在空中输出，这样可以躲过那些很难看清的诅咒招式。非空战武器则推荐保持一定距离攻击手臂（也只能攻击它的手臂），看准踩踏等招式进行回避。

潮大鱼



弱点属性：火
耐性属性：水
其他属性弱点：脚（碎）、尾巴（突）、牙（突）
可破坏部位：脚×4、尾巴、触须×2（要净化）、头顶、牙×2
噬魂状态修复/新增部位：尾巴、侧鳍×2
噬魂状态可完全切断部位：尾巴、脚×4

主要攻击方式

・毒触须：左右甩动触攻击，被击中会中毒。范围很大而且对左右两侧都有判定，正前方的判定反而较小。

・潜地：潜入地底下，潜入的动作对正前方有攻击判定，潜地之后有可能会使出三种攻击，一种是露出尾巴扫两下，一种是头冒出来喷水球，还有一种就是直接扑出来，BOSS潜入地下的时候要锁定住它确定它的位置，如果它追着自己来的话一定要往左右奔跑。

・压击：下压攻击有两种，一种是抬起上半身压下来，会微调方向，而且之后下半身也有攻击判定，第二种是直接跳起来压下。准备动作都比较明显，所以看到它抬起身体或者跳起的时候往左右两侧回避即可。

・突进：身体冒红光的短距离突进攻击，对正前方或贴近距离的玩家有威胁，可以拉倒，不过因为发生时间很短，所以要看到红光的时候就要马上用鬼手，否则判定就会失效了，成功拉倒它之后的硬直时间很长。

・喷水：准备动作是先低下头“喝水”，然后会往前方直线喷水，接着再喷水横扫。此时是攻击两侧和背后的好时机。

・甩尾：追着它尾巴打的时候会使用，伤害不是很高。

・前方喷毒：正前方喷出毒雾攻击，范围比较小。

・毒爪：举起双手抓下，带毒，对前方和两侧有威胁，使用频率较低。

噬魂状态

噬魂状态下BOSS的几乎都会改变。

・毒球：准备动作是头部挖地，从地里挖出毒球扔到天上，虽然是随机散落但是数量多而且伤害高，中招之后还会陷入中毒状态。

・泼水：有爪子攻击地面制造水墙。

・潜地攻击：做出一个夸张的动作潜入地底下，过一段时间之后从玩家脚下飞出来。潜地前的动作有红光，可以用鬼手拉倒。

・突进：发出红光的长距离突进，比普通状态更容易拉倒。

综述

会施加中毒异常状态的BOSS，第一次打它的时候如果没有特别好的御魂，推荐选可以防毒，或者在防具上装一个“隐风格”的御魂来阻止异常状态。BOSS有5个可破坏部位在正脸上，而且进入噬魂状态下很难打倒它脸，所以战斗的初期建议先围绕它的头部几个可破坏部位输出。特别是触须最好优先拆掉，这样它甩触须就不会带毒了，但是要注意触须是需要净化的，别忘了这一点被它吸回去。噬魂状态之后优先用鬼葬完全破坏掉它的尾巴，其他四肢可拆可不拆（一般也拆不完），尾巴被完全破坏之后它将无法使出潜地和突进系的攻击，攻击欲望和攻击范围都大幅降低，危险度大幅下降。

咒诅



弱点属性：地
耐性属性：天、风
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：尾、脚×2、手×2、角、翼×2
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、翼×2
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：翼×2

主要攻击方式

・中距离冲刺：有红光的冲刺，冲刺结束之后会追加一个转身甩尾的动作，可以用鬼手拉倒。两只脚被净化之后，冲刺会摔倒。

・转身爪击：普通的转身爪，范围大概是180°左右，对低空近战有威胁，但是近距离地面有死角，有明显的准备动作，而且可以看出攻击的方向，提前躲避即可。

・转身甩尾：尾巴卷起来然后使出接近360°的转身甩尾，尽量用鬼手把自己拉到空中躲避。

・黑雾攻击：前方射出黑雾，范围不是很大但是被打中有可能陷入诅咒状态。

・空中喷雾：空中使用黑雾攻击，前方扇形位置有判定，同样带诅咒异常状态。

・空中甩尾：有两种动作，一种是在空中对正下方使出甩尾，另一种是转身，分别是对地面和对空的招式，稍微保持一点距离即可。

・空中俯冲：从空中使出长距离直线俯冲，直线无诱导，而且方向修正一般，往两侧跑就可以躲开，不过这招有红光效果，因此可以用鬼手拉下来的。

噬魂状态

咒诅进入噬魂状态后，招式跟普通形态一样，只是部分招式的判定更强。

・转身爪击加强版：跟普通转身爪击差不多，但是准备动作更明显，判定范围更宽，对中距离有威胁，可以根据准备动作躲到安全的一侧。

单翼破坏后

其中一只翼完全破坏后无法飞行，原本前跳起飞会扑街，后跳起飞会痛苦地抓着肩膀。而且整体攻击欲望减弱。

・侧身撞击：追加招式里惟一要注意的，判定范围很大，对近战有很大的威胁，要留意它盯着身体侧面的准备动作，往头或者尾的方向躲避。

・直线黑光喷射：正前方前方直线射击，威胁较小。

・连续甩尾：站起来连续甩尾，破坏了尾巴之后判定范围极弱。

综述

体型庞大而且会飞行的大型鬼，血量比较高。BOSS普通状态下最具威胁的是一些尾巴的攻击，范围大而且不容易躲避，如果用擅长空战的武器比如薙刀、双刀之类的会更加容易应对。BOSS的招式大开大合而且经常到处乱蹦，建议善用鬼手来拉近距离。特别是普通状态下两招中距离冲刺和空中俯冲是可以用鬼手拉倒的，这些机会尽量不要错过。如果打得缩一点甚至可以专门等它出这两招的时候把它绊倒再进攻。共斗槽蓄满了之后先破坏掉它的尾巴，这样它的威胁就会大幅削弱，之后就可以大胆地进攻了。

进入噬魂状态之后由于动作变化不多，所以打法也基本不变，共斗槽再次蓄满之后拆掉它的翅膀，之后就能随便虐待它了。

白面僧都



弱点属性：火、风
耐性属性：地、水
其他属性弱点：全体（斩）
可破坏部位：手×2、脚×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、尾巴
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：手×2

主要攻击方式

・挖地：在地上挖出一个小水池，踩上去会受伤并陷入异常状态，视水池的颜色，异常状态可能是睡眠、诅咒、石头或麻痹。如果是石头的话，靠近之后会眩晕，并且会被弹出来的石头砸到。

・挖地爆炸：挖地的派生，如果挖出来的是麻痹池（黄色），BOSS会引爆这个池把自己炸飞扑向玩家，飞扑有两种派生，一种是朝着远处的玩家扑过去，另一种是原地压下来。

・沙尘喷射：前方射出沙尘雾，有直线和扇形两种，被击中会陷入破铠状态导致防御力减半。

・砸石头：搬起石头砸向前方。双手被破坏之后无法使用这招，他搬起石头会掉下来砸到自己的脚趾头（下同）。

・砸石头2：搬起石头然后直接走到玩家身边砸下，追向比较强，但是走过来的时候是可以用鬼手拉倒的（身体出现红光），如果没砸到玩家的话之后它也会自己在地上打滚。

・飞扑：普通的前方飞扑。

・拍地板：抓着自己的膝盖，然后转身单掌攻击地板，范围很小，没有什么威胁。

综述

一个偏向于用设置系技能的BOSS，白面僧都有点像前作的怨树坊，但是强度个人感觉不如后者。近战的时候只要躲过它设置的陷阱在其脚下输出即可。只要自己不撞到陷阱上，几乎没有威胁的招。普通状态下可以完全切断尾巴，值得一提的是BOSS大部分攻击动作甩动尾巴的时候都是有攻击判定的，因此如果共斗槽蓄得快的话，推荐在它进入噬魂状态之前先将尾巴完全切断。

进入噬魂状态之后基本战术不变，依然是在它脚下可以颇为安全地输出。只破坏一只手臂虽然不会对它的招式有太大影响，组合拳的攻击判定会变得很弱，因此如果蓄满共斗槽的时候它的血量已经快剩下一半的话，就留着鬼葬等噬魂状态破坏它的手臂。

噬魂状态

噬魂状态下会使用大部分普通状态的招式，并且再追加一些攻击模式。

・组合拳：二连拳、后翻滚、回旋踢（断手后才会用）三个动作的组合攻击，每做完一个动作会装一下bi，使用次数随机，结束动作固定是手肘打地面，之后会在地面打滚。

白炎



弱点属性：水
耐性属性：火
其他属性弱点：翼（突）
可破坏部位：手×2、脚×2、翼×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：手×2、脚×2、尾巴、翼×2
可完全切断部位：尾巴
噬魂状态可完全切断部位：手×2
双手完全切断后修复：翼×2（此时可完全破坏）

主要攻击方式

・闪光：范围几乎全场的闪光攻击，前置动作是嘴巴里含着光球，要看准时机翻滚才能躲过。

・喷火升空：升空用的招式之一，类似于雄火龙的前方喷火然后往后腾空。

・空中三连火球：空中横移的同时连续喷出三个火球。

・火球散射：用翅膀洒下多个火球攻击，翅膀被净化之后无法射出火球。

・降落压击：直接从空中压下来攻击，落地的方式之一，落地之后有较长的硬直。

・俯冲降落：从空中俯冲冲刺降落，落地方式之二，发动的时候身体有红光所以可以用鬼手拉倒，净化了两只腿之后它俯冲会摔倒。

・来回飞翔冲刺：在地上助跑一段距离之后飞起，然后低空来回飞翔撞击。这个动作全程有红光，因此是用鬼手拉倒它的最佳机会。

・翅膀斩击：张开翅膀二连斩，对前方中距离和近距离有挺大的威胁，可以从它翅膀底下往后方翻滚躲过。

双手完全切断后

噬魂状态会解除，回到祸灵状态，双翼会重新再生，但是只能使用普通状态部分招式。此时双翼可以完全切断。

噬魂状态

进入噬魂状态之后翅膀的外形跟普通状态不同，所以不会飞行，攻击动作变化较大，只会使用普通状态的部分招式比如闪光等。

・小跳踩踏：短距离小跳踩踏攻击，噬魂状态下最常用的招式之一。

・旋转翅膀斩击：跳到半空中，然后张开翅膀旋转斩击落下，对前方有较大的攻击范围。

・直线火球喷射：前方射出火球。

・长距离飞扑：往前方直线长距离飞扑，可以用鬼手拉倒。完全破坏其中一只手之后，飞扑结束会摔倒。

・跳起下压：垂直跳起压下，至近距离下要小心这一招，完全切断一只手之后，BOSS使用这招会摔倒。

・火球连射：前方扇形连续射出多个火球，而且会连续射出5组，近距离下威胁较小。

综述

外形、行动模式、部分招式，这些方面跟咒诅都有很多相似之处的BOSS。由于攻击范围大，所以对没有防御或者反击动作的武器来说可能会比较难对付。加上体型庞大，可破坏的部位很多都在高处，偶尔还会飞到天上，因此推荐用空战武器来打这个BOSS，此外远程武器也比较推荐。俯冲降落以及来回飞翔这两招可以用鬼手拉倒，尽量把握这些机会对BOSS的翅膀和头上的角进行输出。BOSS可完全破坏总共有5个，而且双翼要在噬魂状态下破坏了双手，让它回到祸灵状态才能完全破坏。所以除非武器威力不足，否则一般都无法把它彻底“扒光”。所以如果想要全破坏报酬的话，噬魂状态下就不要完全破坏它双手了。尾巴倒是可以优先完全破坏掉，这样能让它很多招式的威胁降低。



森罗睺

弱点属性：地、水
耐性属性：风、火
其他属性弱点：手腕（斩击）、背棘（突、碎）
可破坏部位：手×2、腿×2、角
噬魂状态修复/新增部位：腿×2、手腕×2、背棘
噬魂状态可完全切断部位：腿×2

主要攻击方式

・火焰龙卷风：双手插进身体两侧的地面并造出小型火焰龙卷，将其打散变成三个火球往两侧射出，手被净化了依然能正常使用。

・双手爪击+敲地面：先双手爪击然后往前方补一拳的组合动作，对中距离有威胁。

・连续敲打地面：对地面连续敲打。

・横扫爪击：右手使出会产生抓痕的攻击，前方空中和地面都要小心，右手手腕被破坏后抓痕消失，攻击范围变小。

・火球喷射：往前方喷出一个静止的火球，之后将火球打散在前方地面扇形射出，之后在接一个上勾拳将剩余的火焰打上空中呈抛物线落下。

・头顶击打：对空技能，双拳在头顶击打并产生冲击波，空战要小心这招，双手被破坏之后冲击波才会消失。

・转身敲打地面：转身朝背后的地面一拳，会产生一个大范围的冲击波，对脚下和空中的玩家造成威胁，左手被破坏后冲击波消失。

・单脚踩踏：原地跳起左脚踩踏地面，对正下方攻击的人有威胁，不过因为单脚踩踏，所以实际上范围不大，看到它垂直小跳的时候回避即可。

・冲撞：身体发出红色的斗气冲撞一定距离，会朝目标拐弯，但是可以用鬼手绊倒。

・二连爪击+踩踏：正前方二连爪击并且将双手插在地里，以此为支撑抬起身体然后踩踏地面。踩踏那一下对脚下的玩家有威胁，但是整个动作过程比较长，可以提前躲开。双脚被破坏后攻击范围变小。

噬魂状态

・抓地光球射击：火焰龙卷风的变种招式，双手插进地里，然后像泼沙子那样左右扔出一个白色的光球，手腕被破坏之后无法扔出光球。

・侧翻身："华丽"的侧翻身攻击动作。

・冲刺二连抓：长距离的爪击冲刺。

・爪击+剑气：往正前方射出范围较宽的剑气，对正面中、远距离有威胁。

・背部核心射击：从背棘的黑洞里射出针刺狙击我方，背棘被破坏之后无法使用。

腿部切断后

・爪击+冲击波射击：用左手爪子攻击并射出冲击波。

・潜入地底：潜入地底，然后移动到任意一位玩家脚下跳出来，在地底的时候会有黑影提示位置，奔跑躲过黑影即可。

・敲打地面+爆炸：右手在地面造成爆炸并泼出火球。

・飞扑：前方或左右方向飞扑，双手被破坏之后飞扑距离会大幅降低。

综述

本作的封面怪，森罗睺虽然看上去很霸气，但由于体型太大，很多招式对近战的玩家来说反而威胁不大，毕竟攻击死角多，普通状态下推荐在其胯下正下方输出，攻击双腿。要注意的技能是转身敲打地面和火焰龙卷风，单脚踩踏，还有二连爪击+踩踏。龙卷风对一般是对双腿外侧有威胁，所以尽量避免站在这两个位置。二连爪击+踩踏由于范围很大，所以看到它2连抓插在地上的时候就要停止攻击往外跑了。除了修脚之外，擅长空战的武器推荐先破坏其双手，推荐在左后方先攻击左手，能够降低转身攻击的威胁，跟狱焰魔一样森罗睺的手被破坏之后主要招式的威胁会大幅降低，比如一些原本能制造冲击波或抓痕的招式都会没了这些特效。

噬魂状态下，招式会变得更加大开大合，但是一般来说玩家很少要面对这个状态（特别是带了NPC），因为进入这个状态之后就可以完全切断它的腿了（如果带了NPC的话他们一般也会帮你的切的）。

腿部被完全破坏后森罗睺只能趴在地上，此时只能用一些短距离飞扑之类的攻击，虽然威胁不大但是不容易躲，很容易被踏掉很多血。另外要小心潜入地下的攻击，看到它潜了之后马上跑开即可。进攻的时候优先拆掉角和背棘，如果武器打点低的话，也可以先集中攻击两只手，断了它两只手之后剩下的几乎就是虐待它了。

时轮大蛇



弱点属性：水
耐性属性：火
可破坏部位：头×4、爪×2、尾巴、角
噬魂状态修复/新增部位：头×7
噬魂状态可完全切断部位：两侧原本是爪子的小头×2，原本是尾巴的头

主要攻击方式

・飞扑：前方飞扑攻击，带红光，范围很大，一般是正对着玩家的时候才用，如果在攻击范围内的话很难躲开，所以要及时用鬼手阻止。鬼手拉倒它之后有很长的输出时间。

・喷火：5个头往前方扇形喷出火球攻击，左右两侧非常安全。

・左右抓击：左右各爪击一次，带抓痕，注意尾巴也有攻击判定净化了爪子之后，爪击不会出现抓痕，判定范围也会变小。

・火球落下：往头上射出火球，之后火球慢慢落下，喷出火球的时候会锁定玩家所在位置，提前走开即可。玩家在它两侧时候这一招会派生出往后滑退撞击，近距离的时候要小心。

・甩头：大范围的甩头攻击，尾巴也是有攻击判定的。

噬魂状态

进入噬魂状态之后原本的爪子和尾巴都会变成头部并修复。攻击招式会几乎完全变化。

・旋转火焰：全身旋转并向周围射出火焰，建议尽量往外跑拉开距离躲避。

・空中火焰射线：出这招之前好几个头会朝着地面喷火，之后会腾空并向周围喷射火焰，建议事先站在头与头之间就可以躲避了。任意头部完全破坏后无法使用。

・四周喷火：头部向着四周喷火，站在头与头之间同样可以躲过。

・头部咬击：直接用头部攻击玩家，近战的玩家要小心这招。

・连续甩头：甩头的强化版，BOSS会连续甩头部多次并往后退。

・下压攻击：低空跳起压下，发生比较快。

三个可完全破坏的部位破坏后

BOSS本体会进入地底下只露出5个头部，攻击以喷火为主。一般不会移动，但是会使用遁地改变位置。

・遁地：头全部缩进地底下，然后移动到某个玩家脚下伸出，伤害比较低。

综述

最保守的打法就是在左右两侧攻击它的爪子，这样它头部的攻击大部分都可以无视掉，要小心的是爪击，甩头，以及火球落下，爪击只要净化了爪子之后就没有太大威胁了。看到它抬起头或者扭头准备转身难度时候就往后翻滚两下即可躲过大部分的攻击。飞扑能够进行鬼返，所以可以在它正前方引诱它飞扑，然后将它拉倒。BOSS倒下之后有很长时间的输出机会不要错过。

进入噬魂状态之后，头部全部完好的情况下BOSS的攻击会以喷射火焰为主，站在头与头之间输出会比较安全。完全破坏任意一个头部之后，BOSS部分招式比如空中火焰射线就无法使用，但是会增加一些物理攻击比如甩头、下压之类的招式。所以建议优先破坏尾巴，这样可以让近战的威胁大大降低。

三个部位完全破坏之后，BOSS的攻击手段会变得非常贫瘠，虽然不至于完全没有抵抗力，但已经没有多大威胁了。

全御魂取得方法

注：本作中大部分的御魂都是从被打倒的大型鬼身上出现的，刷御魂的时候除了要找对正确的鬼和正确的难度，还要根据御魂的朝代选正确的领域。比如宫本武藏属于战国时代（战），就要去战领域打上位的崩山才有机会获得。

攻のミタマ

名字	取得方法
朝仓宗滴	下位 センザンオウ
足利义辉	下位 オノゴロ
笃姬	上位 メズコンゴウ
イザナギ	上位 トキワノオロチ
お市	上位 アマキリ
上泉信纲	上位 センザンオウ
坂上田村麻吕	完成依赖“坂上田村麻吕の愿い”
真田幸村	上位 ヒノマガトリ
スサノオ	下位 トキワノオロチ（剧情获得）
武市半平太	下位 アヤナシ
巴御前	完成依赖“巴御前の赖み”
野见宿祢	上位 ダラシ
长谷川平藏	下位 カゼキリ
毗沙门天	上位 ゴウエンマ
源为朝	完成依赖“源为朝の试し”
源义经	初期获得
源赖光	下位 アンクウバッコ
ミヤズヒメ	下位 アケハワニ
宫本武藏	上位 クエヤマ

防のミタマ

名字	取得方法
アーサー	下位 ビャクエン（剧情获得）
アテルイ	上位 ウシヲキナ
大冈越前	下位 ミフチ
甲斐姬	下位 オノゴロ
久坂玄瑞	上位 アヤナシ
江	上位 ナルハヤテ
坂田金时	下位 ウシヲキナ
雪舟	下位 ミズチメ
德川家康	上位 ナルハヤテ
德川庆喜	上位 シンラゴウ
直江兼续	上位 アマキリ
土方岁三	下位 シンラゴウ
藤原秀乡	下位 ヒダル（剧情获得）
弁庆	上位 ワダツミ
北条时宗	上位 イテナミ
本多忠胜	完成依赖“本多忠胜の赖み”
松平容保	下位 カバネヒキ
源赖朝	上位 アマツミツツカ
雷电为右エ门	完成依赖“雷电为右エ门の仇讨ち”

迅のミタマ

名字	取得方法
アマテラス	剧情获得
新井白石	上位 カゼキリ
壹与	完成依赖“天狐と壹与”获得
役小角	下位 ノヅチ・胧
冲田总司	上位 ハクメンソウズ
小野小町	上位 アメノカガトリ
胜海舟	上位 ノヅチ・胧
木曾义仲	上位 フシミヅハ

名字	取得方法
楠木正成	上位 イテナミ
ジークフリート	依赖“ジークフリートの忧郁”达成
苏我入鹿	上位 オニビ・胧
千叶さな子	上位 ヨモツイラツメ
长宗我部元亲	下位 アマキリ
常盘御前	下位 イテナミ
丰臣秀吉	下位 コガネムジナ
源义家	上位 ゴスコンゴウ
桃太郎	下位 ワダツミ
ヤマトタケル	下位 アケハワニ（剧情获得）

愈のミタマ

名字	取得方法
足利义满	グヒン（剧情获得）
天草四郎	上位 カガチメ
今川义元	下位 クエヤマ
祇园女御	下位 ゴスコンゴウ
クシナダヒメ	下位 トキワノオロチ
楠本イネ	下位 ビャクエン
コノハナサクヤヒメ	下位 ショウケツジュ
シーボルト	完成依赖“シーボルトの试し”
静御前	剧情获得
杉田玄白	下位 トコイ
千利休	上位 バンケイト
千姬	上位 ミフチ
平知盛	下位 フシミヅハ
泷夜叉姬	下位 カシリ
德川纲吉	上位 オヌホウコ
二宫尊德	上位 オンジュボウ
ねね	下位 ヒノマガトリ
光源氏	上位 アンクウバッコ

魂のミタマ

名字	取得方法
イザナミ	上位 トキワノオロチ
运庆	上位 マフチ
柿本人麻吕	上位 オニビ・胧
葛饰北斋	下位 オヌホウコ
杂贺孙市	剧情获得
菅原道真	下位 カシリ
铃鹿御前	完成依赖“铃鹿御前の赖み”
世阿弥	下位 アマツミツツカ
平将门	上位 カシリ
茶々	上位 クエヤマ
东洲斋写乐	上位 カガチメ
远山金四郎	下位 ミフチ
中大兄皇子	下位 ゴウエンマ

名字	取得方法
那须与一	上位 アマツミツツカ
新岛八重	下位 シンラゴウ
ペリー	上位 ビャクエン
紫式部	下位 ウシヲキナ
吉田松阴	上位 ヨモツイラツメ

隐のミタマ

名字	取得方法
足利义政	上位 フシミヅハ
井伊直弼	下位 ハクメンソウズ
お岩	下位 オンジュボウ
かぐや姬	上位 アンクウバッコ
鸭长明	上位 ダイバタチから
齐藤一	上位 シンラゴウ
地狱太夫	下位 ダイバタチ
宍户梅轩	完成依赖「宍户梅轩の忧郁」达成
菅原孝标女	下位 アンクウバッコ
ツクヨミ	上位 アケハワニ
额田王	下位 ゴウエンマ
服部半藏	剧情获得
北条早云	上位 グヒン
北条政子	下位 マフチ
细川ガラシャ	下位 ヒノマガトリ
松尾芭蕉	上位 ミフチ
毛利元就	上位 テンキュウバッコ
柳生十兵卫	剧情获得

空のミタマ

名字	取得方法
在原业平	上位 ムクロマネキ
出云阿国	剧情获得
一休	上位 マフチ
稻姬	上位 ダイテンマ
浦岛太郎	下位 トキワノオロチ
伊能忠敬	上位 トコイ
冈田以藏	完成依赖“冈田以藏の试し”
オキクルミ	上位 ゴウエンマ
纪贯之	下位 アメノカガトリ
空海	下位 ムクロマネキ
武田信玄	上位 オノゴロ
千叶周作	下位 アヤナシ
永仓新八	剧情获得
水户光国	下位 カゼキリ
源赖政	下位 ダイバタチ
吉田兼好	上位 ダイバタチ
吉野太夫	下位 オンジュボウ
渡边纲	下位 ゴスコンゴウ

賭のミタマ

名字	取得方法
明智光秀	上位 オノゴロ
石川五右卫门	下位 マカミ
石田三成	上位 ヒノマガトリ
茨木童子	上位 ウシオキナ
小野妹子	上位 ショウケツジュ
おりょう	下位 ヨモツイラツメ
监真	下位 ウシヲキナ
最澄	上位 アメノカガトリ
清水次郎长	上位 カバネヒキ
ジョン万次郎	上位 ビヤクエン
杉文	下位 ハクメンソウズ
高杉晋作	下位 ビヤクエン
田沼意次	上位 オヌホウコ
中臣镰足	上位 テンリンカイジャ
日野富子	下位 イテナミ
福泽谕吉	剧情获得
前田庆次	下位 センザンオウ
山名宗全	下位 フシミヅハ

献のミタマ

名字	取得方法
上杉鹰山	上位 ヒダル
大久保利通	下位 ハクメンソウズ
お登势	上位 コガネムジナ
オトタチバナヒメ	下位 ダラシ
桂小五郎	上位 ハクメンソウズ
葛の叶	下位 アンクウバッコ
后藤又兵卫	剧情获得
ザビエル	上位 バンケイト
ジャンヌダルク	上位 コクロウ
清少纳言	剧情获得
苏我马子	上位 コガネムジナ

名字	取得方法
衣通姬	下位 ショウケツジュ
平敦盛	下位 ミズチメ
浓姬	下位 クエヤマ
钵かづき	下位 カシリ
藤原定家	上位 ミズチメ
伏姬	下位 オヌホウコ
保科正之	下位 ナルハヤテ

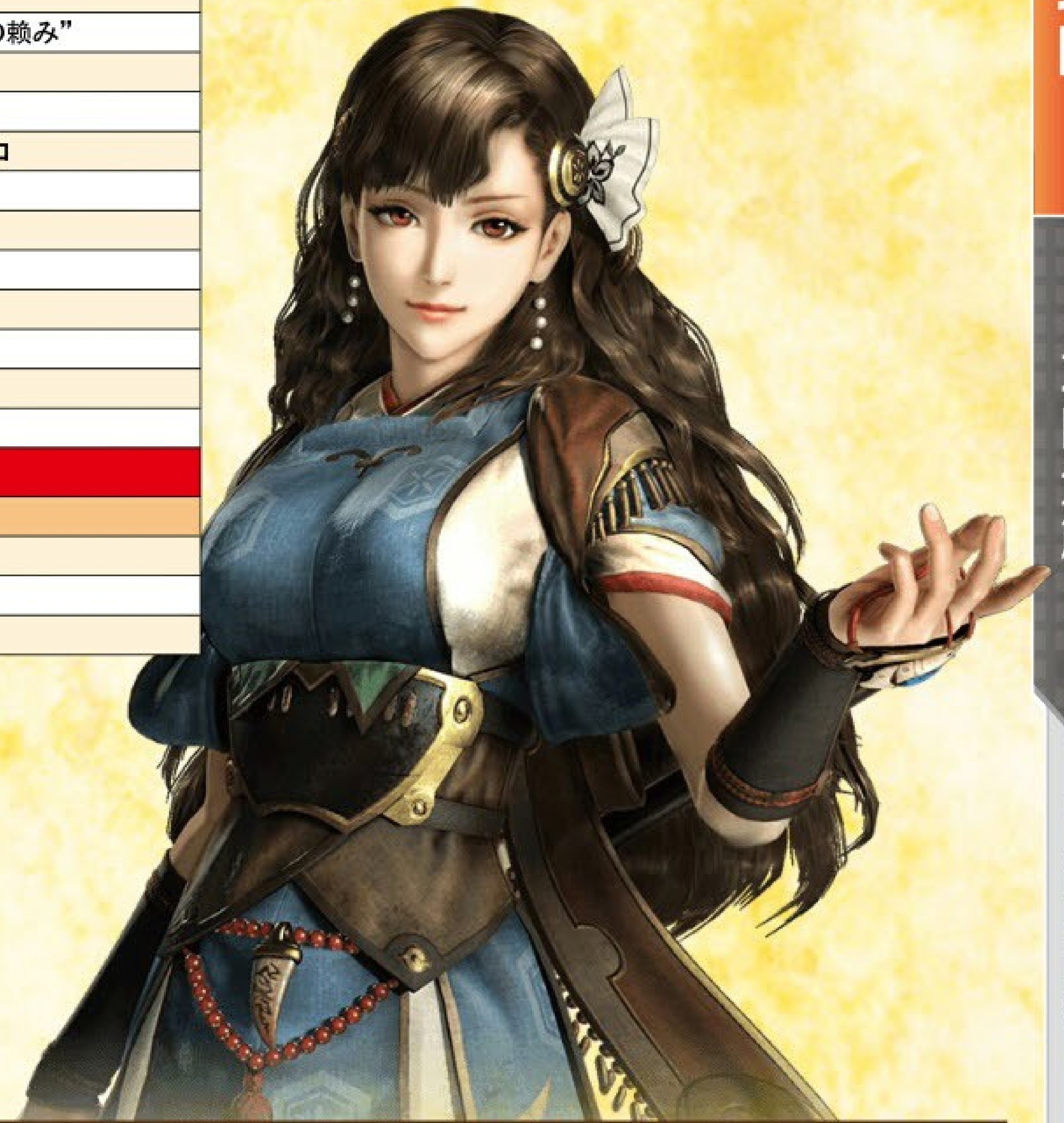
坏のミタマ

名字	取得方法
一寸法师	グヒン（剧情获得）
上杉谦信	下位 クエヤ（剧情获得）
温罗	完成依赖“温罗の试し”
大盐平八郎	上位 オンジュボウ
织田信长	上位 ダイテンマ
近藤勇	下位 シンラゴウ
坂本乙女	上位 アヤナシ
坂本龙马	完成依赖“坂本龙马の赖み”
佐久间象山	下位 ヨモツイラツメ
酒吞童子	上位 ゴスコンゴウ
伊达政宗	上位 テンキュウバッコ
藤堂平助	上位 メズコンゴウ
德川吉宗	上位 カゼキリ
新田义贞	下位 アマツミツツカ
板额御前	上位 ミズチメ
ベオウルフ	剧情获得
八百屋お七	下位 トコイ
ヤマトヒメ	上位 ショウケツジュ

繰のミタマ

名字	取得方法
足利尊氏	剧情获得
芦屋道满	上位 カシリ
安倍晴明	下位 カシリ

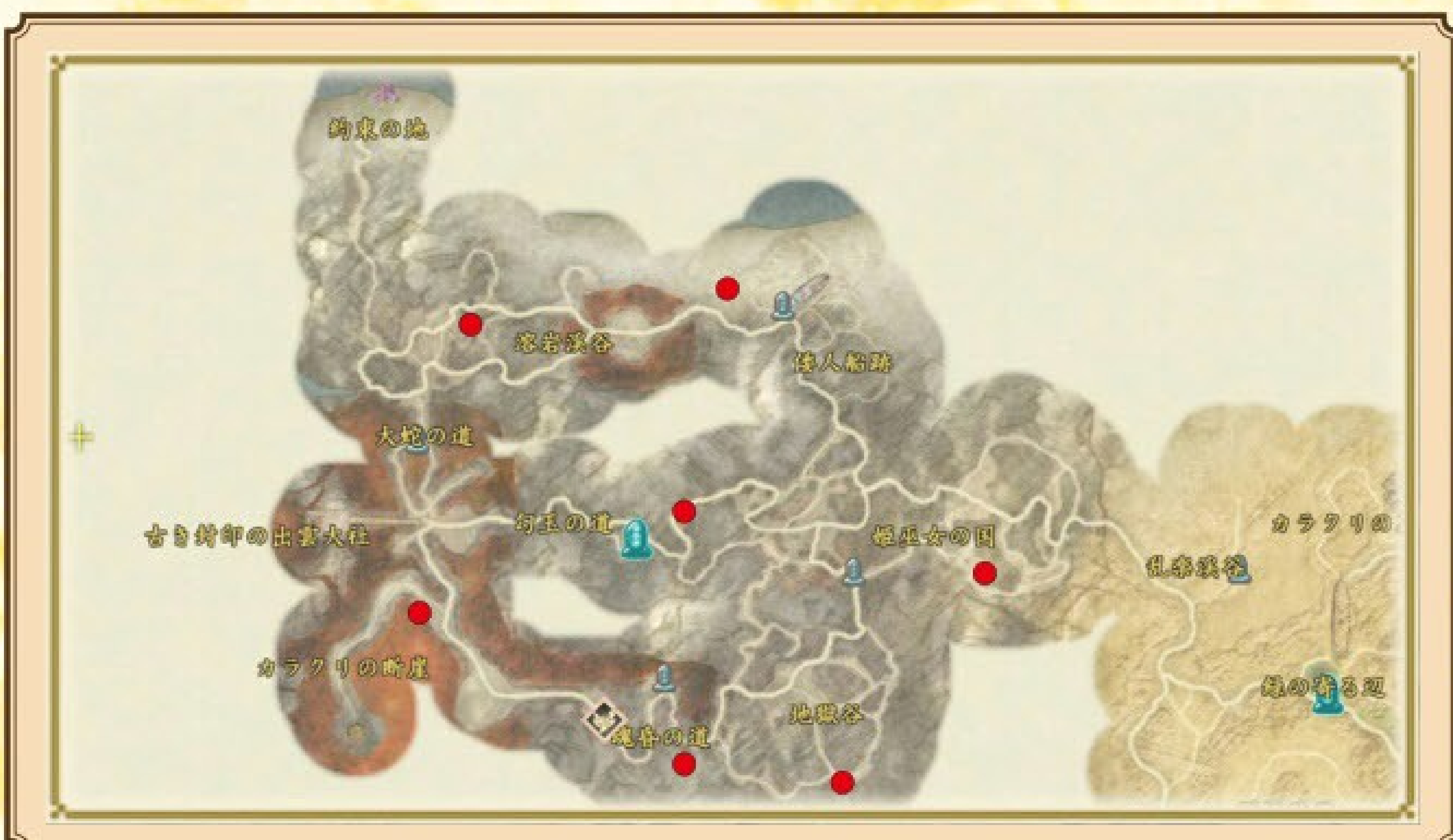
名字	取得方法
春日局	下位 カガチメ
贺茂忠行	下位 アメノカガトリ
黑田官兵卫	上位 センザンオウ
西乡隆盛	剧情获得
サルタヒコ	上位 アケハワニ
シャクシャイン	下位 ナルハヤテ
圣德太子	下位 アケハワニ
平清盛	上位 ワダツミ
玉藻前	上位 コクロウ
德川家光	上位 トコイ
初	下位 ヒダル
卑弥呼	下位 ゴウエンマ
平贺源内	剧情获得
藤原不比等	上位 テンリンカイジャ
藤原道长	下位 コガネムジナ



全碑文收集









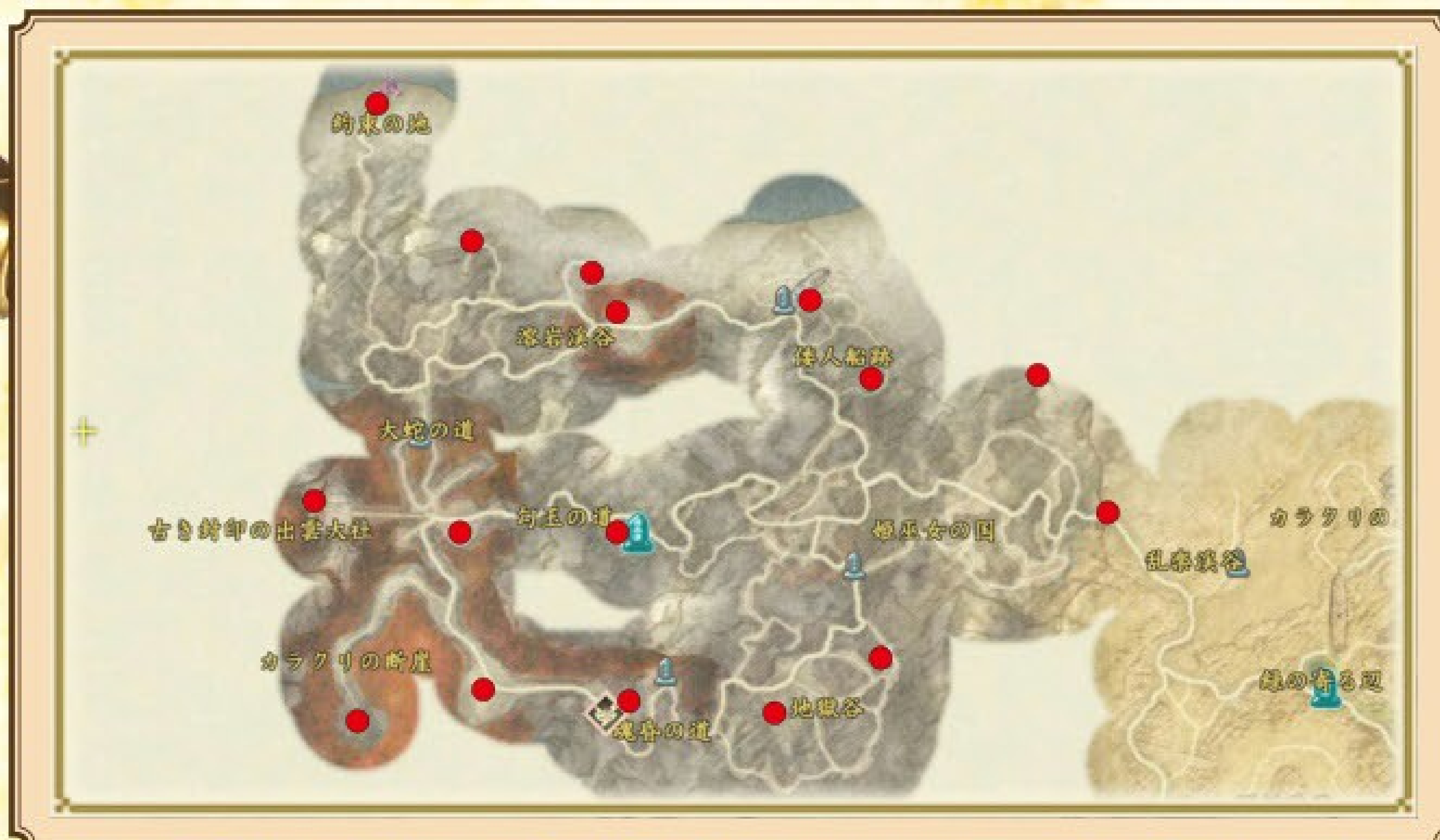

「武」の領域 しるべ 9/18
輸送路の安全度：安定






「戦」の領域 しるべ 6/19
輸送路の安全度：安定

全标志收集






「乱」の領域 しるべ 13/21
輸送路の安全度：安定





奖杯详解

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

本作的奖杯耗时但是不难，而且由于NPC强力，所以就算不联机一个人打，白金也不难——当然联机也是本作的一大乐趣。笔者推荐游戏开始之后可以先完成主线剧情，打通关之后有两种选择，一是先探索大地图将各处的支线任务和隐藏要素全部开启，其二就是进入在线综合本部开始打“集会所”的任务，完成红色提示的关键任务就能将高难度的任务逐一开启。两种顺序各有好处，按照大家喜欢的玩即可。

支线和收集建议都放到通关之后才做，因为接近通关的时候才能自由地带NPC出去探索。而支线里面能拿到不少强力的御魂，因此个人更推荐做完了支线之后再打集会所——除非你想挑战上位的支线。清了综合本部所有任务之后，将剩下还没完成的奖杯补上即可。

白金难度	5/10
白金所需时间	约 100 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



传说のモノノフ（白金）

取得条件：获得其他全部奖杯



“鬼”讨ちの幕明け（铜杯）

取得条件：剧情奖杯，过了序章解锁



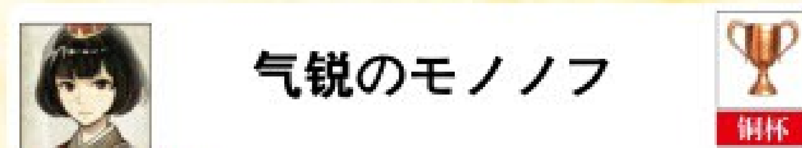
证を立てし者（铜杯）

取得条件：剧情奖杯，第一章解锁



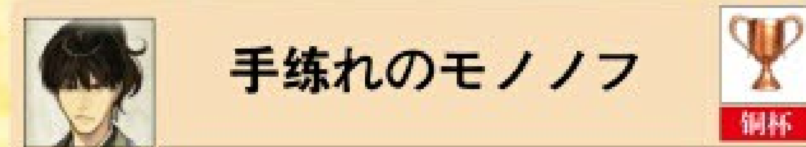
一人前のモノノフ（铜杯）

取得条件：完成第一章解锁



气锐のモノノフ（铜杯）

取得条件：完成第二章解锁



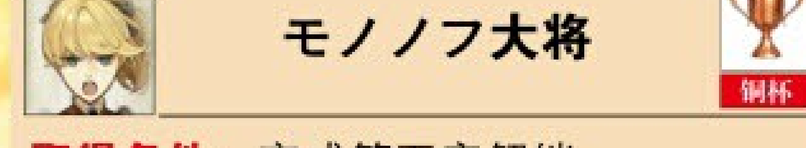
手练れのモノノフ（铜杯）

取得条件：完成第三章解锁



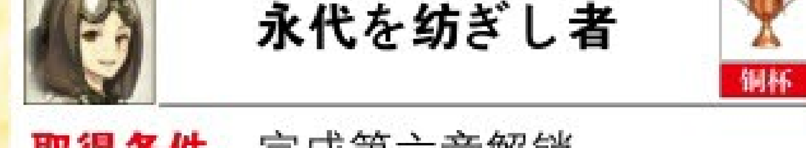
モノノフ队长（铜杯）

取得条件：完成第四章解锁



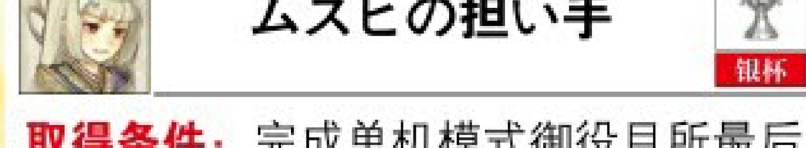
モノノフ大将（铜杯）

取得条件：完成第五章解锁



永代を紡ぎし者（铜杯）

取得条件：完成第六章解锁



ムスヒの担い手（银杯）

取得条件：完成单机模式御役目所最后的任务《讨鬼传2》解锁

切り拓く者
铜杯
取得条件： 统合本部模式完成进行度六的关键任务

游び尽くす者
银杯
取得条件： 统合本部模式完成进行度十二的关键任务

金眼四ツ目の守り人
金杯
取得条件： 全任务完成

指南修了
铜杯
取得条件： 完成游戏中全部教学指南

用心棒
铜杯
取得条件： 与任意同伴一起进行任务累计达到50次

マホロバの国士
银杯
取得条件： 完成30个依赖任务

大名物
铜杯
取得条件： 任意一把武器锻炼到最高等级
奖杯说明： 武器锻炼等级上限是Lv12，游戏初期只能锻炼到Lv9，要通关之后完成与清磨相关的支线任务，才能让武器突破到Lv12。而且Lv9以后都需要找清磨进行锻炼才能升级。

魅入られし者
铜杯
取得条件： 任意武器获得100把
奖杯说明： 武器只要曾经获得过就算得到了一把，之后就算升级了也没关系，防具也是。

一张罗
铜杯
取得条件： 任意一件防具锻炼最高等级
奖杯说明： 同样防具的最高等级也是Lv12。

违いの分かる人
铜杯
取得条件： 取得100种防具

道乐者
铜杯
取得条件： 吃20次料理

お遍路さん
铜杯
取得条件： 祈祷20次

最先端
铜杯
取得条件： 派遣カラクリ人形30次（不论成败）

カラクリ亲方
铜杯
取得条件： 制造出所有“头脑回路”

禁断の禊场
铜杯
取得条件： 与异性一起去泡澡
奖杯说明： 禊场那边是有泡澡时间段的，挂着蓝色布是男性时间，红色布是女性时间。在玩家角色不同的时间进去即可。

禊场の常连
铜杯
取得条件： 泡澡50次

モフモフ体验
铜杯
取得条件： 与天狐好感度到最高
奖杯说明： 提高天狐好感度的方法主要有喂它们吃东西，还有带它们出去探索，并且等它们捡到东西、或者帮助净化了素材之后靠近它们按×键表扬。

八面六臂
铜杯
取得条件： 解锁游戏中所有的表情图案
奖杯说明： 完成统合本部的任务，并打到进行度六左右就能获得。

お大尽
银杯
取得条件： 合计获得金钱1,000,000魄

一途な想い
铜杯
取得条件： 任意NPC同伴的友好度提升到最高

マホロバの人气者
银杯
取得条件： 所有同伴的好感度提升到最高
奖杯说明： 剧情、支线都可以提升NPC的好感度，战斗人员的好感度可以通过带他们出去探索或执行任务提升，非战斗人员则要光顾他们的商店，或者每次任务回来/每隔一段时间去跟他们对话来提升。

“鬼”を知る者
银杯
取得条件： 游戏中所有种类的鬼都讨伐一遍

英灵の导き手
铜杯
取得条件： 任意一个御魂所有技能的等级升到最高

英灵の救世主
金杯
取得条件： 取得《讨鬼传2》中所有御魂

探求者
铜杯
取得条件： 进行30次素材合成
奖杯说明： 利用博士的房子里面的合成机能，进行30次合成。

英灵の理解者
银杯
取得条件： 合计发动300种技能
奖杯说明： 御魂自带的技能、御魂组合凑出来的技能都会计算在内。

异界先导者
铜杯
取得条件： 《讨鬼传2》中所有领域的安全度升到最大
奖杯说明： 在各个领域探索、并且打倒敌人就能让安全度提升。

目に焼き付けし者
银杯
取得条件： 获得所有しるべ

解き明かす者
铜杯
取得条件： 获得所有碑文

仕事人
铜杯
取得条件： 任意大型鬼所有部位全部破坏

千切っては投げ
银杯
取得条件： 部位破坏500次

カラクリ见习い
铜杯
取得条件： 剧情奖杯，获得鬼手后解锁

研究完了
铜杯
取得条件： 剧情奖杯，鬼手的所有功能都可以使用即可

鬼神ノ手
银杯
取得条件： 完全部位破坏部位50次

行动限界に气をつけろ
铜杯
取得条件： 首次净化异界（首次净化任意结界跳石）

不眠不休
铜杯
取得条件： 不休息连续讨伐5只大型鬼

武芸家
铜杯
取得条件： 用所有武器各执行任务10次

兵法家
铜杯
取得条件： 所有风格的御魂各执行任务10次

尘も积もれば山となる
铜杯
取得条件： 小型“鬼”累讨伐1000只

“鬼”を讨つ鬼
银杯
取得条件： 大型“鬼”累计讨伐100只





文 果汁 美编 咕噜

3DS	牧场物语 三个村庄与重要的伙伴们	Marvelous
牧场物语 3つの里の大切な友だち	日版	1人
2016年6月23日	对应邂逅通信 / 无意识通信	5670日元
SLG 模拟经营		本文对应游戏版本：1.00

说起“《牧场物语》系列”的特色，不外乎就是种田、泡妞（仔）、建房、结婚生子这样充满人生轨迹味道的模拟过程，无论哪一作都拥有悠闲的游戏节奏。那么以3个不同风格的村庄作为卖点的本作又有什么新的特点？就来跟随本攻略了解一下吧。

基本操作

键位	功能
左滑杆	移动
L	切换项目/打招呼
R	切换项目/呼出快捷道具栏
A	确定/对话、使用道具、调查
B	取消/跳跃
Y	切换说明/收起物品或道具
X	对话自动推进、整理道具/呼出主菜单



牧场生活详解

主界面



①	主人公的体力，耗尽后会倒下
②	天气状况
③	装备中的道具
④	当前季节与日期
⑤	迷你地图
⑥	所持金
⑦	切换迷你地图的情报
⑧	主菜单图标

主菜单



注：介绍顺序由上至下

背包（カバン）

背包收纳了包括作物、副产物一类的物品，按L、R可选择分类查看相应物品。玩家还可以在背包界面查看道具的各种属性，一般物品包含收纳场所、出荷金额、产地三项基础栏目，仅作物拥有色泽、甘甜度、水分、体积等属性值，副产物仅有品质值。详情在后文的“作物”部分解释。

道具

严格来说道具一项也属于背包的分类下，但仅显示能使用的永久性道具。和作物一样有几项属性值，以后可以拿去**ルルココ**村的**ルデウス**店进行改造强化。



①	重量，影响使用时消耗的体力，强化后消耗体力减少
②	易用度，强化后道具威力增强
③	容量，仅水壶拥有，强化后可以装多点水
④	起效范围，强化后道具的效果范围增加

笔记

上屏幕可查看当前的村庄交流等级（町**コミュランク**），下屏幕可以查看以下几个小项目。

牧场アドバイス：由父亲发来的课题，完成后可开启一些新项目。

町コミュランクメモ：查看提升

村庄交流等级所需要完成的任务。

アルバイトメモ：查看当前接下的打工任务。

やめる：退出项目。

系统菜单

从上往下分别是存档、读档、更改系统设置、返回标题、退出项目。

牧场生活的基本

农耕相关

农耕步骤

农耕作为牧场主最先需要掌握的技能，步骤为装备锄头（クワ）→来到荒地使用锄头开垦→往开垦地撒上作物种子→使用水壶（じょうろ）浇水→等待一段时间后收获作物。要注意的是培育的农作物需要根据季节选择，如果在夏天那就不能培育春天的作物，作物可培育的季节会在物品栏上说明，也有一些作物是能无视季节培育的。

培育出作物后可以选择直接扔去出荷箱等待第二天收钱，也可以拿去做料理自用或提高其出荷金额。

TIPS：使用锄头耕作时，按住A键就能连续耕地，锤子、斧头等道具同理。

作物种类

名称	说明
野菜	从初期开始就能培育的作物，根据季节改变种类
売物	需要设置专用水田来进行培育的作物
果树	不需要浇水也能培育的作物，但是结成果实的时间很长
茶叶	根据时期不同，即使同一棵树木能收获的茶叶也不一样
纤维	能生成制作服装的素材
木材	能作为资材使用
花	能作为礼物使用
饲料	培育饲い叶，动物的主要粮食。
ハチミツ	制作牧场圈"养蜂箱"并设置在牧场里，放入花后开始培育
きのこ	制作牧场圈"きのこの原木"，设置在牧场里撒上きのこの种后开始培育

农作物的属性

作物是农耕获得的蔬菜、水果、花等产物；作物的品质越高，出荷额也就越高。其中作物的品质由以下四项属性决定。

色つや：作物的色泽。

あまみ/かおり：作物的甜度、香度。

水分量：作物的水量，1天浇2次水可提升。

サイズ：作物的尺寸。

以上属性对作物品质的影响从大到小的排名大致为**サイズ**＞**あまみ**＞水分量＞色**つや**，要提升这些属性就需要在耕种时每日撒肥料（ひりょう）。肥料分以下5种，可以在村庄的杂货屋购买。

TIPS：早期时肥料只能1天撒1次，待后期能建造**ひりょう**水**タンク**后就能制作肥料水，这样洒水+撒肥料就等于1天加2次肥料了。普通肥料对属性值的提升约2%，超级肥料则达6%左右。要强化肥料需要制作**ひりょうメーカー**。



名称	效果
ぴかりんひりょう	提升色つや
あまあまひりょう	提升あまみ、かおり
ジューシーひりょう	提升水分量
ぐんぐんひりょう	提升サイズ
ふえーるひりょう	增加收获量，但サイズ会下降

藤蔓作物（つる作物）

藤蔓作物是如番茄、西瓜之类的培育时有藤蔓相连的作物，这些作物的特征是能在培育途中进行收获，如下图所显示，在收获期间能自由进行收获，不过收获的个数不同。要是不着急的话建议还是等到果实结完后再收获。



作物黄金化：黄金化是藤蔓作物独有的现象，当品质"**あまみ**"一项达到一定值以上时，就有几率结出黄金化的作物。黄金作物比通常作物的出荷额要高，制作料理时品质也会变高。不仅品质"**あまみ**"提高会提升黄金化几率，获得藤蔓作物相关的奖杯后也会提高作物的黄金化几率。



动物相关

动物种类

名称	副产物	说明
牛（ウシ）	ミルク	牛奶除了出荷、回复体力外，还能加工成乳制品，是性价比不错的副产物
羊（ヒツジ）	羊毛	能加工成毛糸玉、布料等物品，加工后的物品能高额出荷，但获取一次后需要等待3天才能再次收获
鸡（ニワトリ）	卵	鸡繁殖起来很简单，鸡蛋作为食材使用比较合算
兔子（ウサギ）	ウサギ毛	缩小版的羊
羊驼（アルパカ）	アルパカ毛	放大版的羊
马（ウマ）	–	完成牧场课题①后动物屋开始贩卖

如何照顾动物

动物的各项数值可以在动物小屋的"动物笔记"（动物ノート）处查看，重要的有以下几点：

①压力值（**ストレス**）一项只要不喂食或在雨天放牧就会提升，积蓄到一定数值后动物就会离家出走。

②请让动物的状态一栏保持"元气"，要是生病（病气）不治疗的话动物会死亡。

③笔记左下的图标代表玩家对动物采取的好感度行动，图标没亮证明玩家今日还没执行该行动。下表几种行动可以增加它们的好感度，一天内只能提升一次，重复该动作无效果。



④每天除了饲料外还能给动物喂各种类型的点心（～**おやつ**），能提升动物的毛色、产量等，待资金充足时可以考虑每天都喂点心。

⑤马比较特殊，没有压力值设定，因此照顾起来很轻松，每天放饲料、刷个毛就可以了。

名称	说明
亲密接触	直接对动物按A键沟通，鸡和兔的话会抱起来，放下即可增加好感度
喂食	给动物投放饲い叶或エサ
刷洗	使用ブラシ给牛、羊、羊驼刷身
剪毛	给羊、羊驼、兔子剪毛
放牧	晴天把动物推出屋外放牧，可以下降压力值，拥有放牧能力的宠物可自动放牧
喂点心	无论喂哪个种类的点心都能稍微增加其好感度
收获	获取动物的副产物，无论是挤奶还是剪毛，都要持续按A键直到左下槽满才能获得副产物

副产物

副产物是从动物身上获取的产品，有牛奶、鸡蛋和毛三个种类。和作物同样，品质越高，出荷额也就越高。副产物没有作物那么多的属性，只要提升动物的好感度就能提升品质。但副产物除品质以外还有等级设定，当动物的毛色（毛并）属性成长时，副产物等级也会提高，等级提高就会提升极・副产物的出现几率，极副产物可以用**ミルクメ－カ－**等工具获取极系食材。



宠物

除了饲养动物外，玩家还可以购买宠物让它成为你的好搭档。要养宠物需要先在牧场建造宠物小屋（**ペット**小屋），宠物有各种各样的猫、狗，甚至还有水豚和哈姆太郎（仓鼠）！宠物不仅能拿来养眼疼爱，它们还可以帮助玩家干活，比如放牧、捡道具等，在购买宠物的时候可以查看这些宠物能帮你做什么类型的工作。还有一点就是当宠物的好感度达到300以上时，可以前往**つゆくさの**里的**イナリちゃま**处送给他（她）产地为**つゆくさの**里的作物，这样就能和宠物签订灵魂之友的契约。成为灵魂之友的宠物会戴上项圈或其他装饰品并养在自宅内，早晨时它还会陪在床边一同醒来，在重要的纪念日里还会送给玩家礼物。

宠物照顾起来很简单，每天对其按A键进行肌肤接触、喂饲料就能完成基本的照顾。要更进一步加深好感度的话就要调查宠物小屋，选择带其出去散步的选项，这样就能和宠物一起散步，还能和它玩宠物专用的玩具，比如橡胶骨头、铃铛。



野生动物

在3个村庄或通往村庄的交差点里有许多种类不同的野生动物存在，最初它们会十分警戒主人公。但如果每天都给它们喂其喜欢的食物，那么野生动物的好感度就会逐渐上升，当好感度变高后它们就会主动接近主人公做出可爱的动作。好感度达800以上的话，甚至还会低几率发生野生动物送礼的事件，礼物是各种各样的宝石，不妨每天都投给它们食物吧！

料理

本作依然有各种各样的料理可做，吃下料理后可以回复体力，也可以作为礼物送给他人。本作还新增了料理Buff，吃下这种料理会获得各种各样的加成效果，详情会在后文解释。要制作料理首先需要增筑一次自宅才能获得厨房，然后获得菜单（**レシピ**），最后就是搜集制作料理的食材。制作料理能提升料理等级，等级变高后就能增加料理的调味方式（**トッピング**），让料理能回复更多体力。料理的品质依存于食材的品质，制作重要料理时要注重食材的选择。有以下几种方式获取菜单：

①在作物祭、钓り大会、料理祭获得优胜。
②在饭店吃饭，到达一定次数能获得。
③完成任务后有几率获得。
④前往饭店购买。

料理Buff

图标	效果
	体力变得难以减少
	体力会逐渐回复
	镇民的好感度上升时，会有奖励效果
	移动速度变快
	店铺打折
	容易钓鱼
	时间流逝变快
	时间流逝变慢

道具改造

前文主菜单里提过用于农耕、照顾动物的道具可以经过改造来提升属性，只要剧情发展到自宅经过1阶段的增筑后，**ルルココ**村的**ルデウス**店就能帮忙改造道具。下面介绍改造道具所需要的素材（全道具共通）以及每种道具的用法，方便玩家在早期就能保留所需的强化材料。强化后的效果可以参考前文的“道具”一项。


▲道具经过改造后更方便干农活！

改造道具所需的素材

重量轻量化（重さの轻量化）		
改造阶段	改造费用	必要素材
2	1000G	黒い石x5、铁x2
3	2000G	キラキラ光る石x5、银x2
4	3000G	水晶x10、ほたる石x5
5	5000G	ダイヤモンドx10、ミスリルx1

威力强化（使いやすさの强化）		
改造阶段	改造费用	必要素材
2	1500G	铁x5、铜x5
3	3000G	ルビ－x5、アメジストx5
4	5500G	ほたる石x5、アダマンタイトx5
5	7000G	プラチナx5、オリハルコンx2

容量增加		
改造阶段	改造费用	必要素材
2	2000G	ガラス石x5、水晶x5
3	4000G	トパ－ズx5、ム－ンスト－ンx5
4	7000G	ひすいx5、ホワイトパ－ルx5
5	10000G	ブル－パ－ルx10、贤者の石x1

效果范围变更			
改造阶段	改造条件	改造费用	必要素材
1x1范围	–	1500G	コインx5
1x2范围	–	2500G	黒い石x5、ひすいx5
1x3范围	任意道具强化至“1x2范围”	4000G	めのうx5、サンドロ－ズx5
3x1范围	任意道具强化至“1x2范围”	3000G	キラキラ光る石x5、铜x5、银x5
3x2范围	任意道具强化至“1x3范围”或“3x1范围”	5000G	エメラルドx5、ペリドットx5、イエロ－パ－ルx5
3x3范围	任意道具强化至“1x3范围”或“3x1范围”、重量轻量化合计改造3次以上	7000G	金x5、オリハルコンx2、プラチナx2
5x5范围	任意道具强化至“1x3范围”或“3x1范围”、重量轻量化合计改造5次以上、威力强化合计改造5次以上	15000G	ピンクダイヤモンドx5、ゴ－ルドパ－ルx3、贤者の石x1

改变颜色（色の变更）			
改造阶段	改造条件	改造费用	必要素材
红色	–	500G	カエデx3
蓝色	–	500G	マジックブル－草x3
绿色	–	500G	ミントx3
黄色	–	500G	ム－ンドロップ草x3
紫色	–	500G	ブル－ベリ－x3
金色	改造任意道具合计5次以上	500G	金x1
改回原色	–	500G	小石x3

道具介绍

锄头（クワ）：农耕必要道具，使用其耕好田地才能播种。推荐平均地进行强化。

水壶（じょうろ）：给田地洒水的道具。进行威力强化后洒水的时间会减少，不过在早期体力、时间不紧张的情况下推荐先进行轻量化减少消耗的体力量。

镰刀（カマ）：收割牧草或部分作物时使用的道具，还可以割除枯萎的作物。使用频率不高，改造优先度最低的道具。

斧头（オノ）：伐木、使树枝变为木材的道具。初期状态下砍树所花费的时间和体力都很多，尽早改造为好。

锤子（ハンマ－）：破坏岩石、使石头变为石材的道具。最重要的还是能进行采掘获得宝石、矿石等改造用素材，最优先改造的

道具。

挤奶器（乳しぼり器）：给牛系饲养动物挤奶用的道具。威力强化后可以缩短挤奶的时间，如果养牛多的话不妨改造威力。

剪毛刀（毛がりバサミ）：给羊或羊驼剃毛用的道具。和挤奶器相同，经过威力强化后可以缩短剪毛的时间。

毛刷（ブラシ）：给动物清洁用的道具。要是不把动物们弄干净的话它们的压力值会上升，经过威力强化后可以缩短刷毛的时间。

放牧铃（ハンドベル）：对动物进行放牧、回归指示的道具。维持初期状态也没什么问题，如果养的动物多起来可以改造一下。

粪叉（ピッチフォーク）：清扫动物小屋里污迹（**よごれ**）的道具。和放牧铃一样维持初期状态即可。

钓竿：钓鱼用的道具。本作的钓竿在初期状态下消耗体力十分多，虽然经过威力强化后可以增加钓到的鱼种类，但还是优先改造重量比较好。

体力详细

前文介绍过，上屏画面左上角显示的心槽即为体力槽。玩家采取大部分行动时都要消耗体力，如果体力降至0的话主人公就会当场倒下，到第二天才会苏醒。因此早期开荒的时候就特别需要留心管理体力，以免造成不必要的损失。

体力表示

心数量	残余体力	心数量	残余体力
	100		41~50
	81~89		40
	80		21~39
	61~79		20
	60		1~19

体力减少的提示

当体力下降到一定程度时，上屏下方就会出现文字信息提示。

ちょっと、つかれてきたみたい：剩余体力50以下。

だいぶ、つかれてきた：剩余体力20以下。

もうすぐ倒れそう……：剩余体力10以下。

增加最大体力

本作开局前可以选择一种牧场主类型，具体后文介绍。其中一种“**スポ-ツマン**”，在选择后体力以6心的状态开局，其余除了“运动不足”的种类外均以5心开局（运动不足为2心开局）。满足下文列出的条件后体力最大值就会增加，但即使是以6心状态开始游戏，最后体力值最大也是只能到10心，和其他种类是一样的（“运动不足”最大值只能到7心）。

体力增加的条件：1.完成牧场课题（**牧场アドバイス**）①；2.完成牧场课题②；3.完成牧场课题③；4.所有的村庄交流等级（**町コミュランク**）达到A以上；5.结婚。

如何回复体力

开荒时期体力消耗非常快，如何有效率地回复体力就是一大重点了。最简单的方法就是直接上床睡觉，如果觉得这样浪费时间的话可以前往饭店吃饭，但初期的美国风村庄**ウエスタウン**的餐厅在中午12点才开业，因此玩家也需要消磨时间到12点才能继续下午的农活了。可以收获牛奶、鸡蛋等农作物后千万不要直接吃，这样回复的体力非常少，待能制作料理后再吃才是最具性价比的。

行动	体力回复量
在医院接受治疗	回复至最大值
上床睡觉	回复最大值的 80%
睡眠（每小时）	6
6 点～10 点（仅算睡过头的情况・每小时）	3
进入厕所（距离上次使用厕所经过 2 小时以上）	10
泡温泉（距离上次使用温泉经过 2 小时以上）	20
从汤屋进入温泉	根据温泉不同而变化
使用 / 吃物品	根据物品不同而变化
在餐厅吃饭	根据选择的菜单不同而变化

道具出荷

出荷是牧场物语里获得金钱的渠道，只要把道具放入设置在牧场里的出荷箱里（17点前），待17点就会有村民过来回收出荷箱里的道具，那么到第二天早上就能获得相应的金额。推动流程开启更多村庄后，出荷的地点也会有更多选择。出荷不仅能赚钱，还能加深玩家与村庄之间的羁绊，就是所谓的村庄交流等级，后文会进行详解。也就是说，想要加深哪个村庄的交流等级，那么就把出荷地点设置为该村庄就可以了。



出荷额的变化

每种物品都有其基本的出荷金额，但根据品质和等级高低，出荷金额也会发生变化，具体变化金额如下。

根据品质的变化

品质	出荷额	品质	出荷额
	1倍		2倍
	1.2倍		2.2倍
	1.4倍		2.4倍
	1.6倍		2.6倍
	1.8倍		2.8倍
			3倍

根据等级的变化

等级	出荷额
铜牌	1.1倍
银牌	1.2倍
金牌	1.4倍
虹牌	1.6倍

其他条件

出荷额变化条件	出荷额
巨大作物	+10G
黄金作物	+15G

牧场课题

（**牧场アドバイス**）

在本作的剧情中，主人公的父亲起先是反对主人公成为牧场主的，那是因为他担心孩子会做得不顺利。然而等主人公的牧场起步后，父亲也开始逐渐支持他的孩子，但身为傲娇的父亲是不会明确地说出来的！于是父亲就以课题的形式给主人公提供助言，一旦达成父亲给予的牧场课题，主人公也能获得最大体力值增加的奖励。更重要的是，课题给予了玩家一个目标，对于不熟悉“《牧场物语》系列”的玩家很有帮助。

牧场课题①

发生时间：第一年 夏1日，发生事件“牧场**アドバイスについて**”。

课题内容	达成条件
作物を 3 种类育てよう！	田地里收获任意 3 个种类的作物
ウシを 2 头饲おう！	在牧场里同时养 2 头牛
增筑しよう！	让自宅增筑一阶段

牧场课题②

发生时间：完成牧场课题①

课题内容	达成条件
品质★ 2 つ以上の作物を出荷！	出荷一个品质★ 2 以上的作物
品质★ 3 つ以上の副产物を出荷！	出荷一个品质★ 3 以上的副产物（牛奶、毛、鸡蛋一类）
种メ－カ－を置こう！	制作一个种子制造机（种メ－カ－），设置在牧场里
ミルクメ－カ－を置こう！	制作一个牛奶制造机（ミルクメ－カ－），设置在牧场里

牧场课题③

发生时间：完成牧场课题②

课题内容	达成条件
町コミュランクを上げよう！	村庄交流等级达到B以上（三个村庄都要）
ブランド を9回上げよう	提高物品等级9次（通过评判会优胜等方法提高）
いっぱい出荷しよう！	出荷累计金额达50万G，不限村庄
作物・副产物を出荷しよう！	出荷作物、副产物合计1000个
Mr.Dに认められよう！	在作物祭或动物祭里发生事件“本气の战い”，胜过Mr.D获得优胜

完成3个课题后理论上就算通关了，会发生结局事件“**梦がかなた日**”。然后第二天就会触发地下室剧情，牧场就能使用地下室区域了，所以其实游戏才刚刚开始！

牧场配置与牧场圈

一个牧场由田地、动物小屋等要素构成，在本作中这些要素被称为牧场圈（ファ–ムサ–クル），牧场圈可在万事屋（ルルココ村的ルデゥス店）处制作。牧场区域有一个固定的配置空间，而每种牧场圈都有自己的占地格子数，所以合理配置牧场圈是非常重要的，不能一股脑全堆放在一起。



▲进入自定义模式后牧场圈可以随意移动，也可调整方向。

牧场各区域可配置的空间数

牧场・自宅周边エリア



可配置空间数——46 格

牧场・西エリア（完成牧场课题①后开启）



可配置空间数——41 格

牧场・东エリア（完成牧场课题②后开启）



可配置空间数——63 格

常用牧场圈介绍

牧场圈具有多彩的功能，不仅能给玩家提供牧场生活必须的条件，还能装饰牧场，让你的牧场变得更加漂亮。下面就来介绍一下比较基本、常用的牧场圈供玩家参考。



田地/水田：培育作物所用的基础牧场圈。



小池：为养殖而用的小水池，可以增加鱼的数量，取得真珠贝后还可以生产珍珠（パ–ル）。



装水场：水壶有限定的装水容量，田地范围一大起来装水的频率也会高很多，因此把装水场设置在靠近田地的地方就没错了。



各种制造机：能够加工各种物品的特殊制造机，全部共有9个种类，都挺有用的。



筒仓：储存动物的饲料或点心的仓库，放在里面的东西可以在动物小屋里取出来。



养蜂箱/蘑菇的原木：和田地相同的农业用牧场圈。养蜂箱可以采到蜂蜜，蘑菇的原木可以采到蘑菇。



动物小屋：牛与羊可养在动物小屋，鸡和兔子可养在ニワトリ小屋，宠物可养在ペットト小屋。



道具箱/收纳箱：放置物品或道具的箱子，自宅内的默认配置，也可以放进牧场里。



肥料水罐：合成肥料水的牧场圈，肥料水可以放入水壶，和肥料配合可以给作物施加2次肥料效果。



温泉：和自宅的洗澡房一样，进去就能回复体力。使用一次后要经过2小时才能再次产生效果。

效果牧场圈

部分牧场圈能够给周围的田地和动物小屋带来积极的影响，这种牧场圈叫作效果牧场圈（パワ–サ–クル），好好利用的话能提升农活的效率。而且效果牧场圈是有其效果范围和距离的，如何配置能让其“Buff”到更多地方也是一门学问。



▲当作物和副产物的品质提升到一定水准后，就能配置增加收获数量的效果牧场圈了！



▲图中的效果牧场圈为“座りゾウの像”和“クジラのオブジェ”，其作用为浇一次水的效果等同于一天浇2次水，能节省不少劳力。



▲放置不同的珍珠养殖系的效果牧场圈，就能取得特定的珍珠。

牧场圈组合

不仅牧场圈各自具有效果，通过特定的组合也能使原本没有效果的牧场圈产生作用！组合牧场圈有着提升作物品质、减轻饲养动物压力等效果，而且Buff遍及地图范围，比起单个的效果牧场圈要更强。当然，通过两者配合才能发挥更好的效果。下面来为大家介绍一下本作全13种牧场圈组合。

1.作物品质（色つや）提升

效果：每日稍微提升田地或水田栽培的作物色泽。

组合：植物の群生×1、藤棚×2、フェニックスの植木×1

2.作物品质（水分量）提升

效果：每日稍微提升田地或水田栽培的作物水分量。

组合：白い喷水×3、石造りの庭园×1、マリンタワ–×1

3.作物品质（あまみ/かおり）提升

效果：每日稍微提升田地或水田栽培的作物香甜度。

组合：イチョウの枯山水×1、お香×3、いちごパフェ×1、いちごケ–キ×1

4.作物品质（サイズ）提升



效果：每日稍微提升田地或水田栽培的作物尺寸。

组合：ヒマワリファ–ム×1、おうぎの置き物×1、おめかしゾウの像×1、颜の石像×1

5.作物品质提升

效果：每日稍微提升田地或水田栽培的作物品质（包含所有项目）。

组合：地球仪×1、太阳系の模型×1、太阳の塔×1、月と星のオブジェ×1

6.降低动物压力

效果：采取降低动物压力的行动时，压力下降幅度增加。

组合：首振りベコ×2、くまの相扑×1、トピアリ–广场×1、バル–ンア–ト×2

7.容易和动物提升好感度

效果：采取提升动物好感度的行动时，好感度上升幅度增加。

组合：アニマル山×1、ウシキ

ングの像×1、トリキングの像×1、ウサキングの像×1

8.容易和ウエスタウン的村民提升好感度

效果：采取提升ウエスタウン村民好感度的行为时，好感度上升幅度增加。

组合：サボテン×4、サボテンの庭园×1、ウエスタンな看板×1、ウエスタンな道しるべ×1、荒野のモニュメント×1

9.容易和つゆくさの里的村民提升好感度

效果：采取提升つゆくさの里村民好感度的行为时，好感度上升幅度增加。

组合：手水とあじさい×1、竹の道×1、日ノ本一の山×1、花饰りの庭园×1、竹の池庭×1、和伞×2

10.容易和ルルココ村的村民提升好感度

效果：采取提升ルルココ村村民好感度的行为时，好感度上升幅度增加。

组合：ジャングルウォ−ル×1、ソテツの木×2、オウムと止まり木×2、青と白のテ−ブル×1、花入り水瓶×1、カジュマルの木×1

11.更易提升ウエスタウン的交流等级

效果：采取提升与ウエスタウン的羁绊的行动时,羁绊上升幅度增加。

组合：ウエルカムゲ−ト×1、イ−スタ−エッグズ×1、ウエスタンランプ×1、カウボ−イの像×1、ワイン樽×2、バンドセット×2

12.更易提升つゆくさの里的交流等级

效果：采取提升与つゆくさの里的羁绊的行动时,羁绊上升幅度增加。

组合：瓦屋根の门×1、和风の塔×1、ちょうちん×2、おめんの屋台×1、食べ物の屋台×1、和太鼓×2

13.更易提升ルルココ村的交流等级

效果：采取提升与ルルココ村的羁绊的行动时,羁绊上升幅度增加。

组合：パラソルベッド×1、船型花坛×2、ハイビスカスの庭园×4、オレンジテ−ブル×1、大きい花入り喷水×1

自宅增筑

待流程开启ルルココ村后，就能委托万事屋对自宅进行增筑。本作的自宅增筑到第2阶段时就可以选择不同的外观风格，和3个村庄一样分别是美国风、南国风以及和风，到第4阶段提升了和各个村庄的交流等级后还会有出现更多特色增筑风格，外观和内装都会发生改变。增筑后的自宅不仅是外观产生变化，增加的各种家具也有各自的功能，有钱有材料后第一时间就进行增筑吧!



▲就连特别的古代遗迹风格也能建造!

3个村庄

本作的最大特色就是存在3个文化风格各异的村庄，离开牧场的时候可以来到“交差点”，通过岔开的3条路就能前往不同的村庄。当然这些村庄之间也是相连的，流程最初只能前往ウエスタウン，在第一年春15日时会发生剧情开启ルルココ村；第一年夏5日时发生剧情开启つゆくさの里。3个村庄里开设有各种各样的店铺，贩卖的商品也有不同，随着流程推进、村庄交流等级提升后贩卖商品的种类还会增加。下面来介绍一下3个村庄的特色和设施详情吧!

ウエスタウン

移居牧场的主人公最初到访的村庄，曾经以采矿业为中心繁荣发展，现在还能看到采掘的痕迹。

ウエスタウン・南

前往ウエスタウン・北



1.フランク的家
2.女神ちゃまの泉
3.农家
4.马车

交差点

ウエスタウン・北

つゆくさの里・北



前往ウエスタウン・南

ウエスタウン・北的店铺设施

号码	名称	营业时间	休息日
5	餐厅	12:00～22:59	台风・大雪日、节日
6	花店	10:00～17:59	火、木、台风・大雪日、节日
7	杂货店	10:00～17:59	台风・大雪日、节日
8	医院	8:00～10:59、13:00～16:59	日、土、节日
9	邮局	9:00～14:59	日、土、台风・大雪日、节日
10	食材屋	10:00～17:59	台风・大雪日、节日
11	资材屋	10:00～17:59	台风・大雪日、节日
12	杂货屋	10:00～17:59	台风・大雪日、节日
13	动物屋	10:00～17:59	台风・大雪日、节日
14	马车	随时	无
15	纸戏屋	12:00～16:59	火以外、台风・大雪日
16	打工中介处	6:00～21:59	台风・大雪日

ルルココ村

靠海，植被丰富，十分具有南国风情的村庄。村民们说话时的独特口音也是一大特征。



ルルココ村・南的店铺设施

号码	名称	营业时间	休息日
1	ミスラ的家	–	–
2	ザハウ的家	–	–
3	象的士	随时	无
4	杂货店	8:00 ~ 19:59	台风・大雪日、节日
5	水果店	6:00 ~ 9:59、17:00 ~ 21:59	台风・大雪日、节日
6	食材店	6:00 ~ 9:59、17:00 ~ 21:59	台风・大雪日、节日
7	浜茶店	8:00 ~ 16:59	金、土、台风・大雪日、节日



ルルココ村・北的店铺设施

号码	名称	营业时间	休息日
8	古代遗迹	–	–
9	魔女ちゃま的家	随时	无
10	ハルバ的家	–	–
11	旅店（宿屋）	13:00 ~ 28:59	节日
12	纸戏屋	12:00 ~ 16:59	木以外、台风・大雪日
13	万事屋	8:00 ~ 16:59	日、木、台风・大雪日、节日
14	杂货店	6:00 ~ 9:59、17:00 ~ 21:59	台风・大雪日、节日
15	双子的家	–	–
16	象的士	随时	无
17	打工中介处	6:00 ~ 21:59	台风・大雪日

つゆくさの里

商业发达、田园风景广阔的和风村庄。不仅有独特的温泉和理发店，还有可以结婚的萌萌小狐神！



つゆくさの里・南的店铺设施

号码	名称	营业时间	休息日
1	ウメキチ的家	–	–
2	ユヅキ的工作场所	–	–
3	イッテツ的家	–	–
4	驾笼屋	随时	无



つゆくさの里・北的店铺设施

号码	名称	营业时间	休息日
5	问屋内部	–	–
6	イナリちゃま的神寺	随时	无
7	纸戏屋	12:00 ~ 16:59	水以外、台风・大雪日
8	【大黑屋】服装店	8:00 ~ 15:59	台风・大雪日、节日
9	【大黑屋】食材店	8:00 ~ 15:59	台风・大雪日、节日
10	【大黑屋】杂货店	8:00 ~ 15:59	月、木、台风・大雪日、节日
11	【大黑屋】モリヤ的值班处	8:00 ~ 15:59	台风・大雪日、节日
12	杂货屋	8:00 ~ 15:59	台风・大雪日、节日
13	动物屋	8:00 ~ 15:59	台风・大雪日、节日
14	温泉（汤屋）	9:00 ~ 18:59	节日
15	理发店（发结い屋）	8:00 ~ 19:59	台风・大雪日、节日
16	カスミ的家	–	–
17	饭店（茶屋）	9:00 ~ 18:59	台风・大雪日、节日
18	打工中介处	6:00 ~ 21:59	台风・大雪日
19	驾笼屋	随时	无

女神、魔女、狐神设施介绍

本作有3个村庄，自然也分别存在各自的守护神，守护**ウエスタウン**的是女神**ちゃま**，**ルルココ**村是魔女**ちゃま**，**つゆくさ**の里是**イナリちゃま**。下面来分别介绍一下这3个设施的特殊功能。

女神ちゃま：位于**ウエスタウン**·南区域，直接和她对话可以执行联机通信相关的行动。如果往她附近的水池投放物品的话，就会变成供奉女神**ちゃま**并发生事件，供奉一定次数时（分别为10、25、50、75、100、125、150、200、250、300次）小女神就会送你回礼，回礼都是比较珍稀的物品，推荐玩家每天诚心诚意进行供奉。

魔女ちゃま：位于**ルルココ**村·北区域，送给小魔女产地为**ルルココ**村的作物时，作为回礼她会帮你变更外表（脸、肤色、瞳孔颜色）或降低某个村民的好感度。降低好感度主要用于和恋人分手的用途。

イナリちゃま：位于**つゆくさの里**·北区域，送给小狐神产地为**つゆくさの里**的作物时，狐神就会帮你进行天气预报或和宠物缔结灵魂之友契约。另外由于小狐神是隐藏的结婚候补，因此想要提高爱情度的话切记要送**つゆくさの**里作物以外的东西，以免搞错。



村庄交流等级
（町コミュランク）

村庄交流等级相当于主人公与村庄的羁绊值，交流等级从低到高为E～S。一旦交流等级提升后能获得很多好处，比如打工的报酬提高、店铺入货新商品等，在主菜单的笔记里可以查看目前的村庄交流等级。如果想要提升村庄交流等级，就需要向目标村庄出荷物品或是接受该村庄的打工任务等行动来提升村庄羁绊值，当羁绊值积蓄到满足升级时，该村庄的交流槽就会锁定并出现升级任务。玩家需要完成所有的升级任务，村庄交流等级才会提升。下面来详细介绍一下提升村庄羁绊值的具体行为与每个村庄的交流升级任务。



提升村庄羁绊值的行动

羁绊上升量	行动	提升的村庄
不定（*注）	出荷物品	出荷目标村庄
极小	在店铺购买物品	该店所在的村庄
极小	利用骑乘工具移动	该店所在的村庄
极小	制作鱼饵、花束、香水/包装道具	该店所在的村庄
极小	使用邮局送信	目标村民居住的村庄
极小	制作牧场圈	牧场圈分类显示的村庄
极小	和某人一起吃饭	目标村民居住的村庄
小	给某人送其最喜欢的礼物	目标村民居住的村庄
小	完成打工任务	委托者居住的村庄
中	在饭店吃饭/购买菜谱/利用理发店、温泉、旅店	该店所在的村庄
中	花祭り、おかゆ祭、フルーツ祭り时，把目标物品拿给某人	举办节日的村庄
中	制作衣服、帽子、眼镜	物品分类显示的村庄
中	参加作物祭、动物祭、ペットショー（优胜时提升更多）	3个村庄都提升
大	购买动物	该店所在的村庄
大	参加ゲーム大会、ドリンク祭（优胜时提升更多）	3个村庄都提升
大	为女神祭、いなほ祭、精灵祭收集资金	举办节日的村庄
大	发生村民、恋爱事件	目标村民居住的村庄
大	参加料理祭、ファッションショー（优胜时提升更多）	3个村庄都提升
特大	参加星夜祭、七夕祭、夜光祭、新年祭	举办节日的村庄
特大	和某人成为恋人/和某人结婚	目标村民居住的村庄
特大	主人公的小孩诞生	3个村庄都提升

注：羁绊提升量根据物品出荷额变化，出荷金额越高，提升的羁绊也就越多。

交流升级任务

ウエスタウン

等级	任务名	达成条件	完成后的变化
E	作物を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷10个田地收获的农作物	–
E	アルバイトしよう!	完成3次ウエスタウン的打工任务	–
D	作物を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷30个田地收获的农作物	–
D	アルバイトしよう!	完成5次ウエスタウン的打工任务	–
D	桥をグレードアップしよう!	接受メーガン的委托，交纳木材×10、小さな木材×10	南区域的桥外表变化
C	鱼を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷50条鱼	–
C	一定额を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷总值10万G的物品	–
C	町の钟を完成させよう!	接受メーガン的委托，交纳木材×30、金×3	北区域设置好钟楼
C	コラボ商品を作ろう!	接受ブラッド的委托，交纳小麦粉×20、さつまいも×20	餐厅追加新菜单
B	副产物を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷任意500个副产物	–
B	メーカー品を出荷しよう!	向ウエスタウン出荷由ミルクメーカー和ワインメーカー制作的加工品，各100个	–
B	町のシンプルをキレイにしよう!	接受メーガン的委托，交纳70000G	北区域的バッファロー像外表变化
B	コラボ商品を作ろう!	接受リシェット的委托，交纳ハイビスカス×20、ひまわり×20、なでしこ×20	花店能制作香水
A	住人と友好を深めよう!	与ウエスタウン全部居民的好感度达40000以上	–
A	出荷额を达成しよう!	向ウエスタウン的总出荷金额达100万G	–
A	女神像を建てよう!	接受メーガン的委托，交纳石材×30、黑い石材×10、ホワイトパール×10	南区域设置女神像
A	コラボ商品を作ろう!	接受マルコ的委托，交纳ドライフルーツ×50、オレンジ×50、ぶどう×50	餐厅追加新菜单

ルルココ村

等级	任务名	达成条件	完成后的变化
E	ミルクを出荷しよう!	向ルルココ村出荷10个牛奶系的副产物	–
E	アルバイトしよう!	完成3次ルルココ村的打工任务	–
D	矿石を出荷しよう!	向ルルココ村出荷30个矿石	–
D	アルバイトしよう!	完成5次ルルココ村的打工任务	–
D	炊事场をキレイにしよう!	接受トトタラ的委托，交纳木材×10、小さな石材×10	北区域的炊事场外表变化
C	乳制品を出荷しよう!	向ルルココ村出荷10个由ミルクメーカー制作的加工品	–
C	一定额を出荷しよう!	向ルルココ村出荷总值10万G的物品	–
C	焚き火をグレードアップしよう!	接受トトタラ的委托，交纳木材×10、ルビー×3、ガラス石×10	北区域的焚き火周边外表变化
C	コラボ商品を作ろう!	接受カリラ的委托，交纳とうがらし×50	食材店开始贩售香料
B	町の产地の作物を育てよう!	收获50个产地是ルルココ村的花作物	–
B	町の产地の作物を育てよう!	收获50个产地是ルルココ村的果树作物	–
B	宿屋の周りを饰ろう!	接受トトタラ的委托，交纳木材×30、黑い木材×10、レンガ石×10	北区域的旅店周边外表变化
B	コラボ商品を作ろう!	接受ルデゥス的委托，交纳羊毛×30、アルパカの毛×15、ウサギの毛×10	获得制成的服装
A	住人と友好を深めよう!	与ルルココ村全部居民的好感度达40000以上	–
A	出荷额を达成しよう!	向ルルココ村的总出荷金额达100万G	–
A	船着场を作ろう!	接受トトタラ的委托，交纳木材×70、黑い木材×20	南区域设置好栈桥
A	コラボ商品を作ろう!	接受イゥカ的委托，交纳米粉×50、かぶ×50、だいこん×50	浜茶屋追加新菜单

つゆくさの里

等级	任务名	达成条件	完成后的变化
E	卵を出荷しよう!	向つゆくさの里出荷10个鸡蛋系的副产物	–
E	アルバイトしよう!	完成3次つゆくさの里的打工任务	–
D	ミルク系を出荷しよう!	向つゆくさの里出荷30个牛奶系的副产物	–
D	アルバイトしよう!	完成5次つゆくさの里的打工任务	–
D	田んぼの桥を修理しよう!	接受ギンジロウ的委托，交纳木材×5、小さな木材×10	南区域的桥外表变化
C	果树を出荷しよう!	向つゆくさの里出荷20个果树作物	–
C	一定额を出荷しよう!	向つゆくさの里出荷总值10万G的物品	–
C	汤屋を复活させよう!	接受ギンジロウ的委托，交纳75000G	温泉（汤屋）开始营业
C	コラボ商品を作ろう!	接受コマリ的委托，交纳小麦粉×20、小豆×20、ハチミツ×20	茶屋追加新菜单
B	町の产地の作物を育てよう!	收获50个产地是つゆくさの里的野菜作物	–
B	町の产地の作物を育てよう!	收获50个产地是つゆくさの里的花作物	–

等级	任务名	达成条件	完成后的变化
B	いこいの场を作ろう!	接受ギンジロウ的委托，交纳木材×15、赤のコットン×30	北区域设置いこいの场
B	コラボ商品を作ろう!	接受ユヅキ的委托，交纳ガ–ベラ×20、りんどう×20、カンパニュラ×20	获得制成的帽子
A	住人と友好を深めよう!	与つゆくさの里全部居民的好感度达40000以上	–
A	出荷额を达成しよう!	向つゆくさの里的总出荷金额达100万G	–
A	イナリちゃまの寺をキレイにしよう!	接受ギンジロウ的委托，交纳石材×80、ひすい×5、10万G	–
A	コラボ商品を作ろう!	接受カスミ的委托，交纳ぶどうワイン×30、カカオ×50、しそ×50	汤屋里可以进入特上的温泉

额外要素

古代遗迹之谜
（古代遗迹のなぞ）

第一年里的夏24日会发生事件“ミスラ&ロ–タス登场”，然后夏25日会发生“ミスラの研究结果”、“魔女ちゃま登场”的事件，这些便是古代遗迹之谜的前置事件。所谓的古代遗迹就是主人公与学者ミスラ一同挑战解谜石版的支线剧情，其流程为：“ミスラの研究结果”事件发生后前往ミスラ的家，就能开始挑战古代遗迹之谜→取得石版，石版的取得方法可以调查ミスラ的笔记（下表也会列出）→给ミスラ提供研究资金，开始解读石版→解开解读出来的文章里隐藏的谜题，把答案物品交给ミスラ→获得奖励后继续获取石版，重复之前的步骤→解开总共11个石版的谜题后发生事件“古代遗迹の真相”，至于会发生什么事就由读者自己观看吧！



石版的资料

石版名称	石版取得方法	必要研究资金	谜题答案	答案物品入手方法	解谜后的奖励物品
ウシの绘の石版	作物祭（ビギナ–以上）优胜的副赏	400G	バナナ	ルルココ村果物屋贩售、自己种植	20000G
ネコの绘の石版	モリヤ的值班处购买（*注）	2000G	キャッサバ	ルルココ村杂货屋“ポレポレ”贩售种子（夏作物）	サイミンのレシピ
ウサギの绘の石版	动物祭（ビギナ–以上）优胜的副赏	4000G	パイナップル	ルルココ村交流等级达C以上，杂货屋“ポレポレ”贩售种子（夏作物）	プラチナ
ドラゴンの绘の石版	解开第三个石版后自动找出	6000G	スタ–フル–ツ	ルルココ村交流等级达D以上，果物屋贩售	トムヤムクンのレシピ
ヘビの绘の石版	作物祭（ベテラン以上）优胜的副赏	8000G	カカオ	ルルココ村交流等级达D以上，杂货屋“ジャンボ”贩售苗	オリハルコン
ウマの绘の石版	动物祭（ベテラン以上）优胜的副赏	10000G	サンライズシェイク	菜谱：绝品シェイクレシピ2，ルルココ村交流等级达B以上后浜茶屋贩售，要先买シェイクレシピ1	タラモサラダのレシピ
ヒツジの绘の石版	モリヤ的值班处购买（*注）	20000G	とうがらし	つゆくさの里交流等级达C以上，大黑屋杂货店贩售种子	50000G
サルの绘の石版	解开第七个石版后自动找出	30000G	レモン	ルルココ村交流等级A以上，果物屋贩售	夏野菜サラダのレシピ
ガル–ダの绘の石版	作物祭（エキスパ–ト以上）优胜的副赏	40000G	ロ–ヤルゼリ–	只能通过养蜂获得	サファリレンジャ–帽（前作メノウ的帽子）
イヌの绘の石版	モリヤ的值班处购买（*注）	50000G	フル–ツポンチ	菜谱：珠玉のお果子レシピ集，ルルココ村出荷200个料理后浜茶屋贩售	生春卷きのレシピ
イノシシの绘の石版	动物祭（エキスパ–ト以上）优胜的副赏	100000G	フォ–	完成ルルココ村交流等级A→S的升级任务“コラボ商品を作ろう!”	サファリレンジャ–（前作メノウ的衣服）

注：モリヤ的物品贩售是根据日子随机发生的。

称号与奖杯
（トロフィ–）

称号： 当牧场拥有实绩时，主人公的牧场主等级就会升格，升格的标志就是拥有新的称号。称号虽然没有额外效果，却是一个验证你的牧场是否繁荣的指标之一。

奖杯： 奖杯是许多游戏里都有的要素，代表玩家玩游戏的成就，不过本作中奖杯不仅仅是拿来看的，部分称号系奖杯还拥有实际效果。比如藤蔓作物收获类别下的称号拥有作物黄金化几率提高的效果，在游戏中不妨积极以取得这类奖杯为目标。

通信

在第一年的春10日会发生事件“女神ちゃま登场”，这之后就能和小女神对话进行通信游玩了。通信游玩是玩家与其他玩家一起前往通信专用区域“通信之岛”，进入前要先选择4个带进岛内的物品，到达通信岛时玩家持有的物品就会相互洗牌，从而拿到他人带来的物品。除了互相交流、交换道具外，通信岛北部还有个大石版可以进行物品随机变换，把物品对着石版按A键供奉出去后就能获得变换后的随机物品，变换过来的可能有珍稀矿石或高级食材，推荐拿杂草之类的废品前去交换，这样必定不亏。不过每次进行通信游戏时供奉只能进行3次，也算是早期赚钱的一个方法，只不过比较费时，随机性也很高。



结婚候补对象资料

本作的角色分为两大类，普通村民和结婚候补对象。好感度方面普通村民以好感度显示，结婚候补对象则以爱情度显示，除了和结婚候补对象打好关系外别忘了也要和村民沟通喔！鉴于篇幅限制全村民的喜好和事件无法全部列出，请各位谅解。作为系列最重要的一环，本作的结婚对象数量显得有点少，但取而代之的是恋爱事件的质量都不错。况且结婚对象们都兼备自己故乡的风格，总不怕会找不到自己的心头好，下面为大家列出结婚对象的喜好、恋爱事件选项等实用资料，帮助玩家顺利成家（结婚后的事件没有选项，就交由玩家自己欣赏啦）。要注意的是隐藏结婚对象的イナリちゃま不能生子也不能同居，简直就是柏拉图式恋爱的典范，不过她（他）那么可爱，就没所谓了吧。

注：①表格里的“花的颜色”一项代表触发该事件所必要的好感度；②表格所有事件都是按顺序列出，触发条件默认“需要观看上一个事件”，不再单独列出；③从第三个恋爱事件开始都有不允许劈腿的默认条件“没有恋爱、结婚对象”，也不再单独列出；④本作的告白、求婚事件有好几种模式，各结婚候补的表格仅列出由他们主动告白、求婚的逆事件，共通的其他模式在P89单独列出。

花嫁候补



リシェット

生日	秋5日	居住地	ウエスタウン・北
登场时间	初期		

经营花店，拥有开朗温柔性格的女性。受到双亲的影响，从小时候开始就和植物打交道。兴趣是制作手艺品和裁缝，喜欢童话故事，很少离开ウエスタウン。在早期物资不足的情况下可以赠送“饲い叶”稳步提升爱情度，算是容易攻略的角色。

喜好物品	
最喜欢	キッシュ
很喜欢	エメラルド、ハマボッス、あじさい、ときめく乙女の香り、もも、グラタン、ハーブサラダ、ピ–チティ–、ピ–チアイス、ピ–チジャム、ピ–チタルト、ミモザサラダ
喜欢	ミント、アロエ、黄の布、绿の布、饲い叶
讨厌	杂草、ザリガニ、うに、きのこ相关、おさしみ、トムヤムクン、すっぽんなべ、キムチ、空き缶、长ぐつ
很讨厌	タコ料理相关、青汁、わさび
最讨厌	タコわさび

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
リシェットの花言叶教室	白	リシェット的爱情度为5001；与ノエル对过话	ストロ–マ–ケット（杂货屋）	无限制	10:00～18:00	晴、雨、雪	–	ミランダ、ノエル的好感度+500，リシェット的爱情度+2000
ロマンチストリシェット	紫	リシェット的爱情度为10001	サウザンドブ–ケ（花屋）	月、水、金、土、日	18:00～0:00	晴、雨、雪	–	リシェット的爱情度+1000
心をこめた仕事	水	リシェット的爱情度为20001	ウエスタウン・北	月、水、金、土、日	15:00～18:00	晴、雨、雪	①そんなこと言ってる—— ②临时のバイトだと思って	①→リシェット的爱情度+1000；②→リシェット的爱情度+3000、注目度+15
报われる气持ち	蓝	リシェット的爱情度为30001	ウエスタウン・北	火、木	12:00～18:00	晴、雨、雪	①キミの力になりたい ②乐しかつたから别にいいよ	①→リシェット的爱情度+3000、注目度+15；②→リシェット的爱情度+1000
リシェットの好きな人	绿	リシェット的爱情度为40001；季节在春、夏、秋；与キャリ–、ブラッド对过话	从ウエスタウン・南到北	火、木	7:00～12:00	晴	①そう思って欲しい ②小さくてカワイイ手だね	①→リシェット的爱情度+3000、注目度+15；②→リシェット的爱情度+2000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	リシェット的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日	ウエスタウン/约会地点	无限制	与リシェット对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→リシェット的爱情度+10000；②→リシェット的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天
カノジョは人气者	黄	リシェット的爱情度为60001；交往中	从ウエスタウン・南到北	月、水、金、土、日	10:00～18:00	晴、雨、雪	①リシェットはわたしません! ②ただのなじみの客です	①→リシェット的爱情度+3000、注目度+15；②→リシェット的爱情度+1000
こっちをむいて	橙	リシェット的爱情度为70001；交往中；与ノエル对过话	ウエスタウン・北	火、木	16:00～20:00	晴	①そんなことないよ ②カワイイと思う	①→リシェット的爱情度+1000；②→リシェット的爱情度+3000、注目度+15
月夜の恋人たち	粉	リシェット的爱情度为80001；交往中；与ウエスタウン全居民、3个神明都对过话	从交差点到牧场	火、木	18:00～23:59	晴	①何も言わずキスをする ②また明日も会いに行くよ	①→リシェット的爱情度+3000、注目度+15；②→リシェット的爱情度+1000
永远の约束（逆求婚）	红	リシェット的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺的营业时间外；把结婚指轮放在背包里	ウエスタウン/约会地点	无限制	与リシェット对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→リシェット的爱情度+10000；②→リシェット的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天



カスミ

生日	冬26日	居住地	つゆくさの里・北
登场时间	第一年夏15日以后		

在夏季中期才登场，居住在つゆくさの里的女性。在村庄外担任教师，和外表一样性格安静，但也有喜欢骑马这样的活泼一面。カスミ在外有工作，因此能会面的时间不是很多，在早上6时与晚上20时会在家里吃饭，有心想追求的要记好时间。

喜好物品	
最喜欢	けんちん汁
很喜欢	たくあん、ほうれん草の吸い物、抹茶、绿茶、おせち、おでん、タイ茶づけ、きのこご饭、きのこスープ、さばだいこん、赤饭
喜欢	ゆで卵、あんず、烧き鱼
讨厌	甜品相关
很讨厌	イカ，タコ相关、海鲜料理、アロエヨ–グルト、鱼の骨、どくきのこ、バタ–ライス、ヒガンバナ、空き缶、长ぐつ
最讨厌	ナタデココ

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
男ギライの先生	白	カスミ的爱情度为5001；与カスミ对过话	从ウエスタウン・北前往つゆくさの里・北	火、水	14:00～18:00	晴	①止めに入る ②见ないふりをする	①→カスミ的爱情度+2000；②→カスミ的爱情度–1000

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
一枚足りない……	紫	カスミ的爱情度为10001	从つゆくさの里・南到北	月、木、金、土、日	20:00～22:00	晴	①いっしょに探すと申し出る；②お言叶にあまえて休む	①→カスミ的爱情度+2000；②→カスミ的爱情度-1000
先生の资质	水	カスミ的爱情度为20001；与スモモ对过话	从交差点到つゆくさの里・南	月、木	12:00～14:00	晴、雨、雪	①先生としてりっぱだったよ；②气にするな	①→カスミ的爱情度+2000、注目度+15；②→无变化
『ひのきの汤』捕物帐	蓝	カスミ的爱情度为30001；完成“汤屋を复活させよう！”	从ウエスタウン・北前往つゆくさの里・北	无限制	19:00～22:00	晴	①信じてくれてうれしかった；②もうのぞけなくなるのか……	①→カスミ的爱情度+2000、注目度+15；②→カスミ的爱情度-1000
色に出でにけり我が恋は	绿	カスミ的爱情度为40001	从つゆくさの里・南到北	火、水	14:00～18:00	晴	①别の话题にすり替える ②恋をしてるのかと闻く	①→カスミ的爱情度+2000、注目度+15；②→カスミ的爱情度-1000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	カスミ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日	つゆくさの里/约会地点	无限制	与カスミ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→カスミ的爱情度+10000；②→カスミ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天
カスミのノロケ话	黄	カスミ的爱情度为60001；交往中	つゆくさの里・北/汤屋	火、水	11:00～13:00	晴、雨、雪	-	カスミ的爱情度+3000，コマリ、ヒナタ、ユヅキ的爱情度+1000
色づいたこころ	橙	カスミ的爱情度为70001；交往中	つゆくさの里・北/カスミ的家	月、木、金、土、日	19:00～22:00	晴、雨、雪	①きれいだね ②あたたかみがあるね	①→无变化；②→カスミ的爱情度+2000、注目度+15
イナリちゃまへのお礼参り	粉	カスミ的爱情度为80001；交往中；与つゆくさの里全居民、3个神明都对过话	つゆくさの里・北/カスミ的家	火、水	8:00～11:00	晴	-	カスミ的爱情度+3000
永远の约束（逆求婚）	红	カスミ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；把えにしのくし放在背包里	つゆくさの里/约会地点	无限制	与カスミ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→カスミ的爱情度+10000；②→カスミ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天

イウカ

生日	秋28日	居住地	ルルココ村・北
登场时间	第一年春15日以后		

居住在ルルココ村中的双胞胎的姐姐，经营浜茶屋。实际上还是一名持有不可思议力量的巫女，有不服输的一面，但因为性格开朗而受到众人喜爱。早上6点和夜晚19点会在家里吃饭，可以抓准机会和姐妹一同吃饭增进关系。白天多在浜茶屋，十分喜欢茶类相关的物品。

喜好物品

喜好物品	
最喜欢	チャイ
很喜欢	ハ-ブティ-相关、ミルクティ-相关、茶叶相关、うたかたの梦の香り、ハマゴウ、ハイビスカス、フル-ツポンチ、乐园のラプソディ
喜欢	マ-ガレット、アロエ、ルビ-、カンパニュラ
讨厌	资材相关、せんべい
很讨厌	杂草、鱼の骨、抹茶、わさび、タコわさび、うずめ饭、うめぼし、どくきのこ、ピクルス、キムチ、つけもの相关、空き缶、长ぐつ
最讨厌	甘酒

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
3人は幼なじみ その2	白	イウカ的爱情度为5001；已触发事件“3人は幼なじみ その1”（ルデウス相关）	ルルココ村・北/宿屋	金、土	13:00～17:00	晴、雨、雪	①それならどうして遭难なんて…；②それはすごいね！	①→イウカ的爱情度-1000；②→イウカ的爱情度+2000
筋金入りのねこかぶり	紫	イウカ的爱情度为10001	从ルルココ村・北到南	金、土	17:00～22:00	晴	-	イウカ的爱情度+2000
困つた注文	水	イウカ的爱情度为20001	从交差点到ルルココ村・南	月、火、水、木、日	8:00～16:00	晴	①今は作れないって断れば?②手伝おうか?	①→イウカ的爱情度-1000；②→イウカ的爱情度+2000、注目度+15
イウカの逆恨み	蓝	イウカ的爱情度为30001	交差点	金、土	13:00～17:00	晴	①しかる；②しからない	①→イウカ的爱情度-1000；②→イウカ的爱情度+2000、注目度+15
イウカの知りたいこと	绿	イウカ的爱情度为40001	从交差点到ルルココ村・南	月、火、水、木、日	20:00～23:00	晴	①スナオじゃないところが好き；②すぐ怒るところが好き	①→イウカ的爱情度+2000、注目度+15；②→イウカ的爱情度-1000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	イウカ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日；对象店铺营业时间外	ルルココ村/约会地点	无限制	与イウカ对话时	晴	①责任取るよ ②まだ心の准备が……	①→イウカ的爱情度+10000；②→イウカ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天
シウカの受难	黄	イウカ的爱情度为60001；交往中	从ルルココ村・北到南	月、火、水、木、日	16:00～18:00	晴	①何となくイヤな予感がするから ②だってイウカじゃないから	①→イウカ的爱情度-1000；②→イウカ的爱情度+2000、注目度+15（第二次选项选哪个都一样）
イウカのおもてなし料理	橙	イウカ的爱情度为70001；交往中	从牧场到交差点	月、火、水、木、日	20:00～23:00	晴	①抱きしめる ②なぐさめる	①→イウカ的爱情度+2000、注目度+15；②→イウカ的爱情度-1000
古代遗迹のジンクス	粉	イウカ的爱情度为80001；交往中；与ルルココ村全居民、3个神明都对过话	ルルココ村・北/宿屋	金、土	20:00～23:00	晴	-	イウカ的爱情度+3000
永远の约束（逆求婚）	红	イウカ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；把青い羽根放在背包里；对象店铺营业时间外	ルルココ村/约会地点	无限制	与イウカ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→イウカ的爱情度+10000；②→イウカ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天

シウカ



生日	秋28日	居住地	ルルココ村・北
登场时间	第一年春15日以后		

双胞胎中的妹妹，和姐姐一样也是位巫女，药草知识丰富。相比姐姐显得较为悠闲，行事风格相当自由。行程和姐姐差不多，喜欢的东西以水果为主，送草莓、蜜瓜等水果即可。

喜好物品

最喜欢	トロピカルサンド
很喜欢	果树相关（かき、アーモンド以外）、トロピカルサラダ、フルーツ相关、アイス相关、レモンシャーベット
喜欢	ムーンドロップ草、アロエ、ミント、ハマゴウ、あんず、ナタデココ、桃色ルピナス
讨厌	ポトフ、つけもの相关
很讨厌	にんじん、きんぴらごぼう、しもつかれ、がんもどき、アチャール
最讨厌	にんじんのグラッセ

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
3人は幼なじみ その3	白	シウカ的爱情度为5001；已触发事件“3人は幼なじみ その2”（イウカ相关）；イウカ的爱情度为3001以上；ルデウス的爱情度为3001以上	ルルココ村・北/宿屋	月、火、水、木、日	17:00～19:00	晴、雨、雪	①いい姉妹だね ②ひょっとして利用された…?	①→シウカ的爱情度+2000；②→シウカ的爱情度-1000
オーラが见えなくなった日	紫	シウカ的爱情度为10001	ルルココ村・北/双胞胎的家	金、土	11:00～17:00	晴	-	シウカ的爱情度+2000
お気に入りのひるねスポット	水	シウカ的爱情度为20001	从交差点到ルルココ村・南	月、火、水、木、日	13:00～15:00	晴	①となりに座る ②立ち去る	①→シウカ的爱情度+2000、注目度+15；②→シウカ的爱情度-2000
恋に落ちた花	蓝	シウカ的爱情度为30001	牧场	无限制	6:00～8:00	晴	①见る→もう少しがんばる；②见る→见るのをやめる；③いまはいそがしい	①→シウカ的爱情度+2000、注目度+15；②→シウカ的爱情度-1000；③→シウカ的爱情度-1000
やさしいお手传い	绿	シウカ的爱情度为40001	从交差点到ルルココ村・南	金、土	7:00～9:00	晴	①悪いからいいよ；②ありがとう、助かるよ	①→シウカ的爱情度-1000；②→シウカ的爱情度+2000、注目度+15
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	シウカ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日	ルルココ村/约会地点	无限制	与シウカ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→シウカ的爱情度+10000；②→シウカ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天
イウカの受难	黄	シウカ的爱情度为60001；交往中	从ルルココ村・北到南	月、火、水、木、日	16:00～18:00	晴	①本物のシウカに闻きたい ②…………	①→シウカ的爱情度+2000、注目度+15（第二次选项选哪个都一样；②→シウカ的爱情度-1000
レアローズを求めて	橙	シウカ的爱情度为70001；交往中	ルルココ村・北/双胞胎的家	金、土	11:00～13:00	晴	-	シウカ的爱情度+3000
キミに见せたいもの	粉	シウカ的爱情度为80001；交往中；与ルルココ村全居民、3个神明都对过话	主人公自宅	无限制	起床时	晴	①ありがとうとお礼を言う ②だまって抱きしめる	①→シウカ的爱情度+2000；②→シウカ的爱情度+2000、注目度+15
永远的约束（逆求婚）	红	シウカ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；把青い羽根放在背包里	ルルココ村/约会地点	无限制	与シウカ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→シウカ的爱情度+10000；②→シウカ的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天

コマリ

生日	夏18日	居住地	つゆくさの里・北
登场时间	第一年夏15日以后		

在つゆくさの里的茶屋里工作的看板娘。性格开朗大方，有和男孩子相似的一面，但最近似乎变得更为少女了。早上8时和晚上19时在茶屋2楼吃饭，白天多在茶屋1楼。喜欢的东西以和食为主，讨厌牛奶类的物品。

喜好物品

最喜欢	すっぽんなべ
很喜欢	甘酒、お米、白ごはん、赤饭、さつまいもご饭、わさび、かいそうサラダ、ゆば、ふぐちり、おせち、たくあん、タイ、究极のスープ、至高のスープ、珠玉のスープ
喜欢	トマトジュース、トマトサラダ、キャロットジュース、绿茶、さつまいも、焼きいも、くりご饭、ゆで卵
讨厌	オニオンライス、ドリア、ミルク相关
很讨厌	杂草、バターライス、ミルクがゆ、鱼の骨、どくきのこ、ロントン、空き缶、长ぐつ
最讨厌	ヨーグルトライス

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
コマリのおうえん	白	コマリ的爱情度为5001；获得过2次以上的大会优胜	从牧场到交差点	火、水	6:00～21:00	晴、雨、雪	-	コマリ的爱情度+1000、ギンジロウ的好感度+500
梦中になれるもの	紫	コマリ的爱情度为10001	从つゆくさの里・南到北	无限制	6:00～15:00	晴	-	コマリ的爱情度+1000
尊いしごと	水	コマリ的爱情度为20001	つゆくさの里・北/茶屋	月、木、金、土、日	12:00～18:00	晴、雨、雪	-	コマリ的爱情度+3000，注目度+15、ギンジロウ的好感度+1000、主人公体力回复100

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
コマリのゆううつ	蓝	コマリ的爱情度为30001；与シズ对过话	つゆくさの里・北/茶屋	无限制	20:00～22:00	晴、雨、雪	①今のままでも女らしいよ；②早くあきらめてくれるといいね	①→コマリ的爱情度+3000、注目度+15；②→コマリ的爱情度−2000
小さなめばえ	绿	コマリ的爱情度为40001，与ヤイチ对过话	从ウエスタウン・北前往つゆくさの里・北	月、木、金、土、日	7:00～11:00	晴	①このまま运ぶ ②コマリをおろす	①→コマリ的爱情度+3000、注目度+15；②→コマリ的爱情度+500
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	コマリ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日	つゆくさの里/约会地点	无限制	与コマリ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→コマリ的爱情度+10000；②→コマリ的爱情度−10000、注目度−15、第二天在床上睡一天
恋する娘と亲心	黄	コマリ的爱情度为60001；交往中	つゆくさの里・北/茶屋	月、木、金、土、日	9:00～14:00	晴	–	コマリ的爱情度+3000、注目度+15
恋へのあこがれ	橙	コマリ的爱情度为70001；交往中	从つゆくさの里・南到北	火、水	11:00～16:00	晴	①抱きしめるだけでも；②ひざまくらだけでも	①→コマリ的爱情度+3000、注目度+15；②→コマリ的爱情度+500
コマリの本心	粉	コマリ的爱情度为80001；交往中；与つゆくさの里全居民、3个神明都对过话	つゆくさの里・北/茶屋2楼	火、水	7:00～12:00	晴	①コマリが喜んでくれてうれしい；②次はもう少し远くに行こう	①→コマリ的爱情度+1000；②→コマリ的爱情度+3000、注目度+15
永远の约束（逆求婚）	红	コマリ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；把えにしのくし放在背包里	つゆくさの里/约会地点	无限制	与コマリ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→コマリ的爱情度+10000；②→コマリ的爱情度−10000、注目度−15、第二天在床上睡一天

花婿候补



ウェイン

生日	春23日	居住地	ウエスタウン・北
登场时间	初期		

在ウエスタウン邮局工作的邮差，非常具有社交性，对谁都能展露笑容，在男女之间都很受欢迎。晚上19点会在自宅吃饭，可以瞄准机会一起吃饭增进感情，喜好以咖啡为主，基本都会待在邮局里。

喜好物品

最喜欢	カフエモカ
很喜欢	コーヒー、カプチーノ、アーモンドクッキー、春风のマーチ、草原のシンフォニー、纯爱のセレナーデ、ハーブチーズ、焼きチーズ
喜欢	花相关、ミルクティー
讨厌	资材相关
很讨厌	ココナッツ相关料理、ナシレマ、マラサダ、パインセオ、鱼の骨、どくきのこ、空き缶、长ぐつ
最讨厌	ココナッツミルク

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
完全无欠のハンサム	白	ウエイン的爱情度为5001；与ウエイン对过话	从ウエスタウン・南到北	月～金	9:00～12:00	晴	①助けに入る ②成り行きを见守る	①→ウエイン的爱情度+2000；②→ウエイン的爱情度−1000
ウエインの弱点	紫	ウエイン的爱情度为10001；与キャリー、ブラッド对过话	ウエスタウン・北/レストラン	土、日	11:00～13:00	晴、雨、雪	①コールスローは苦手？②もうおなかいっぱい？	①→ウエイン的爱情度+2000；②→无变化（第二次选项选哪个都无变化）
ひとかけらの休息	水	ウエイン的爱情度为20001；自宅增筑在2阶段以上；饲养1头以上的牛	牧场	月～金	6:00～7:00	晴	①好きな仕事だから平气 ②たしかに大变	①→ウエイン的爱情度+2000、注目度+15；②→无变化
予定外のミッション	蓝	ウエイン的爱情度为30001；与ノエル、コリン对过话	从交差点到ウエスタウン・南	土、日	9:00～15:00	晴	①乐しそうだね；②いたずら少年みたいだね	①→ウエイン的爱情度+1500、注目度+15；②→ウエイン的爱情度+1500
星に愿いを	绿	ウエイン的爱情度为40001	从つゆくさの里・北前往ウエスタウン・北	无限制	20:00～5:59	晴	①今はわたしがいるよ；②今はみんながいるよ	①→ウエイン的爱情度+3000、注目度+15；②→ウエイン的爱情度+1000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	ウエイン的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日；对象店铺营业时间外	ウエスタウン/约会地点	无限制	与ウエイン对话时	晴	①わたしも好きだよ ②ごめんね……	①→ウエイン的爱情度+10000；②→ウエイン的爱情度−10000、注目度−15、第二天在床上睡一天
ウエインの恋人宣言	黄	ウエイン的爱情度为60001；交往中	ウエスタウン・北/ウエイン的家	月～金	12:00～15:00	晴、雨、雪	–	ウエイン的爱情度+2000
ジエラシーの味	橙	ウエイン的爱情度为70001；交往中；已发生事件“つゆくさの里へ”	ウエスタウン・北/レストラン	月～金	15:00～18:00	晴	–	ウエイン的爱情度+2000
パーフェクトじゃなくても	粉	ウエイン的爱情度为80001；交往中；与ウエスタウン全居民、3个神明都对过话	ウエスタウン・北/ウエイン的家	月～金	17:00～19:00	晴	①经验丰富そうなのにね ②私もあこがれてた	①→ウエイン的爱情度−1000；②→ウエイン的爱情度+2000、注目度+15
永远の约束（逆求婚）	红	ウエイン的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺的营业时间外；结婚指轮放在背包里	ウエスタウン/约会地点	无限制	与ウエイン对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→ウエイン的爱情度+10000；②→ウエイン的爱情度−10000、注目度−15、第二天在床上睡一天

ユヅキ



生日	秋7日	居住地	つゆくさの里・南
登场时间	第一年夏26日以后		

つゆくさの里的装饰职人，孩童时期身体孱弱，为了养病而居住在つゆくさの里。为人温厚老实，最喜欢甜食。每天早上6点会和家人一起吃早饭，中午会待在自宅的工作场，总而言之超喜欢甜点，最好送羊羹之类的和式甜品，恋爱事件里除了拒绝告白求婚等重要事件外其余几乎怎么选都不会降爱情度，还经常送礼，真是天使。

喜好物品

最喜欢	草だんご
很喜欢	だいふく、もなか、ちらし寿司、よもぎ、ようかん、サツマイモごはん、くりご饭、さくらんぼ、宇治金时かき冰、いちごミルクかき冰、カステラ
喜欢	甜品相关、枝相关、ふきのとう、あんず
讨厌	回复药相关、ワイン相关
很讨厌	杂草、青汁、ピ-マン、わさび、タコわさび、キムチ、とうがらし、鱼の骨、どくきのこ、空き缶、长ぐつ
最讨厌	コ-ヒ-

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
おだやかな休息	白	ユヅキ的爱情度为5001；与ユヅキ对过话	从交差点前往つゆくさの里・南	火、水、金、日	13:00～17:00	晴	–	ユヅキ的爱情度+1000、主人公体力回复100
部屋そうじ	紫	ユヅキ的爱情度为10001	つゆくさの里・南/ユヅキ的工作场	月、火	13:00～17:00	晴	–	ユヅキ的爱情度+1000
ユヅキの气配り	水	ユヅキ的爱情度为20001；与イッテツ、モリヤ对过话；背包里有空位	交差点	火、水、金、土、日	13:00～18:00	晴	①かばってくれてありがとう；②メイワクかけてごめんなさい	①→ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15、主人公体力全回复；②→ユヅキ的爱情度+1000
ユヅキのなやみごと	蓝	ユヅキ的爱情度为30001	从つゆくさの里・南到北	火、水、金、土、日	13:00～18:00	雨、雪	①图案の参考になるものを集める ②ユヅキと图案を考える	①→ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15；②→ユヅキ的爱情度+1000
お礼の气持ち?	绿	ユヅキ的爱情度为40001；背包有空位	つゆくさの里・南/ユヅキ的工作场	火、水、金、土、日	13:00～18:00	晴	–	ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	ユヅキ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日	つゆくさの里/约会地点	无限制	与ユヅキ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→ユヅキ的爱情度+10000；②→ユヅキ的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天
美しいひと	黄	ユヅキ的爱情度为60001；交往中	从つゆくさの里・南到北	火、水、金、土、日	8:00～14:00	晴	①ヤキモチとか? ②うれしかったとか?	①→ユヅキ的爱情度+500；②→ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15
信じるものは?	橙	ユヅキ的爱情度为70001；交往中；背包有空位	牧场	火、水、金、土、日	7:00～16:00	晴	①买う ②やめておく	①→ユヅキ的爱情度+1000；②→ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15
ユヅキの不调	粉	ユヅキ的爱情度为80001；交往中；与フォ-ド、つゆくさの里全居民、3个神明都对过话	つゆくさの里・南/ウメキチ的家	火、水、金、土、日	18:00～21:59	晴	①知らせる ②知らせない	①→ユヅキ的爱情度–3000；②→ユヅキ的爱情度+3000、注目度+15
永远の约束（逆求婚）	红	ユヅキ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；把えにしのくし放在背包里	つゆくさの里/约会地点	无限制	与ユヅキ对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→ユヅキ的爱情度+10000；②→ユヅキ的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天

ルデゥス

生日	春12日	居住地	ルルココ村・北
登场时间	第一年夏15日以后		

在ルルココ村经营万事屋，为人朴实可靠，和双胞胎姐妹是青梅竹马。居住在宿屋，白天在自己的店铺工作，因为工作原因喜欢资材类的物品。

喜好物品

最喜欢	ト-トマンプラ-
很喜欢	木材相关、バナナ、バナナアイス、エビチリ、タコわさび、竹、ラウラウ
喜欢	枝相关、钓りエサ相关、コイン相关
讨厌	甜食
很讨厌	海鲜丼、エッグノッグ、にんじんのグラッセ、サ-タ-アンダギ-、カステラ、きびだんご、コ-ンマフィン、バルフイ、みだらしだんご
最讨厌	うに

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
3人は幼なじみその1	白	ルデゥス的爱情度为5001；与イウカ、シウカ、ルデゥス对过话；イウカ、シウカ的爱情度为3001以上	ルルココ村・北/宿屋	木、日	13:00～17:00	晴、雨、雪	①さすがに赖みすぎなんじゃ… ②いいぞもっとやれ	①→ルデゥス的爱情度+2000；②→ルデゥス的爱情度–1000
ルデゥスはみんなのお兄ちゃん	紫	ルデゥス的爱情度为10001；与ティグレ、シャルク、アルマ对过话	从ルルココ村・南到北	月、火、水、金、土	12:00～14:00	晴	–	ルデゥス的爱情度+2000、ティグレ、シャルク、アルマ的好感度+500
たよれる兄贵分	水	ルデゥス的爱情度为20001；自宅增筑在2阶段以上	从交差点到牧场	月、火、水、金、土	14:00～17:00	晴	①体当たりする ②自力で直す ③ルデゥスに赖む	①、②→无变化；③ルデゥス的爱情度+2000、注目度+15（最初选择此项的场合下）

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
降りられないネコ	蓝	ルデゥス的爱情度为30001	从ルルココ村・北到南	木、日	19:00～5:59	晴	①一人で平气だよ ②助けてお兄ちゃん!	①→ルデゥス的爱情度+2000；②→ルデゥス的爱情度+1000、注目度+15
ルデゥスの妻になる人は	绿	ルデゥス的爱情度为40001	从ルルココ村・南到北	月、火、水、金、土	10:00～17:00	晴	①そんなつもりじゃ…；②…いいって言ったらどうする?	①→ルデゥス的爱情度+2000、注目度+15；②→ルデゥス的爱情度+1000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	ルデゥス的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日；对象店铺营业时间外	ルルココ村/约会地点	无限制	与ルデゥス对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→ルデゥス的爱情度+10000；②→ルデゥス的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天
客足の途绝えた何でも屋	黄	ルデゥス的爱情度为60001；交往中；与ザハウ、カリラ对过话	从ルルココ村・南到北	月～水	14:00～17:00	晴	–	ルデゥス的爱情度+3000
いつまで妹分?	橙	ルデゥス的爱情度为70001；交往中	从ルルココ村・南到北	月、火、水、金、土	8:00～17:00	晴	①それでもだまってる；②いつまで妹あつかいなの?	①→ルデゥス的爱情度–1000；②→ルデゥス的爱情度+2000、注目度+15
ルデゥスの意外な一面	粉	ルデゥス的爱情度为80001；交往中；与ルルココ村全居民、3个神明都对过话	ルルココ村・北/宿屋	月、火、水、金、土	7:00～10:00	晴	①これはルデゥスのだから… ②別にいいよ	①→ルデゥス的爱情度+2000、注目度+15；②→无变化
永远の约束（逆求婚）	红	ルデゥス的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺营业时间外；把青い羽根放在背包里	ルルココ村/约会地点	无限制	与ルデゥス对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→ルデゥス的爱情度+10000；②→ルデゥス的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天

ヒナタ



生日	夏11日	居住地	つゆくさの里・北
登场时间	第一年夏5日以后		

在つゆくさの里经营杂货屋，梦想成为演员的青年。性格开朗活泼，非常受小孩子欢迎。喜欢的食物以和食为中心。

喜好物品

最喜欢	とうふハンバーグ
很喜欢	あんぱん、おさしみ、おせち、おでん、きのこご饭、さばみそ煮、白ごはん、タイ茶づけ、だいふく、卵かけご饭、ちらし寿司、どらやき、ほうとう、まつたけ、みたらしだんご
喜欢	赤色の羽毛、あかつきの空の香り、アクアパッツア、アダマンタイト、アップルアイス
讨厌	青汁、サラダ相关
很讨厌	空き缶、イカバカミティ、魚の骨、杂草、どくきのこ、长ぐつ、にんじんのグラッセ、バター-ライス、ヒガンバナ、ミルキ-サラダ、ミルクがゆ、ヨ-グルトライス
最讨厌	コ-ルスロ-

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
かくれんぼ	白	ヒナタ的爱情度为5001；与スモモ、タツミ、ヤイチ对过话	从ウエスタウン・北前往つゆくさの里・北	月、木	13:00～17:00	晴	–	ヒナタ的爱情度+1000；スモモ、タツミ、ヤイチ的好感度+500
めざす未来	紫	ヒナタ的爱情度为10001；与ユヅキ对过话	从つゆくさの里・南到北	月、木	7:00～13:00	晴	–	ヒナタ的爱情度+1000；ユヅキ的爱情度+500（选哪个选项都一样）
怪谈话	水	ヒナタ的爱情度为20001；与イッテツ、モリヤ对过话	つゆくさの里・北/问屋	火、水、金、土、日	20:00～5:59	晴	–	ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15
やり手の商人	蓝	ヒナタ的爱情度为30001	つゆくさの里・北/问屋	火、水、金、土、日	8:00～14:00	晴、雨	①かっこよくてすてきだった；②无言の冷たい目で见つめる	①→ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15；②→ヒナタ的爱情度+1000
しばい练习	绿	ヒナタ的爱情度为40001	从ルルココ村・北前往つゆくさの里・北	月、木	7:00～12:00	晴	①言う ②そのまましばいを続ける	①→ヒナタ的爱情度+1000；②→ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	ヒナタ的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日；对象店铺营业时间外	つゆくさの里/约会地点	无限制	与ヒナタ对话时	晴	①よろしくお愿いします；②まだ心の准备が……	①→ヒナタ的爱情度+10000；②→ヒナタ的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天
ひやかし	黄	ヒナタ的爱情度为60001；交往中	つゆくさの里・北/问屋のはなれ	月、木	14:00～18:00	晴、雨、雪	–	ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15（选哪个选项都一样）
ふるさとへのおくりもの	橙	ヒナタ的爱情度为70001；交往中；给つゆくさの里出荷过物品	从交差点到ルルココ村・南	月、木	6:00～10:00	晴	①恋人なんだからお愿い! ②ヒナタの役に立ちたい	①→ヒナタ的爱情度–3000；②→ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15
ヒナタの大舞台	粉	ヒナタ的爱情度为80001；交往中；与つゆくさの里全居民、3个神明都对过话	从ルルココ村・北前往つゆくさの里・北	火、水、金、土、日	16:00～20:00	晴	①落ち着かせる ②はげます	①→ヒナタ的爱情度–3000；②→ヒナタ的爱情度+3000、注目度+15
永远の约束（逆求婚）	红	ヒナタ的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺营业时间外；把えにしのくし放在背包里	つゆくさの里/约会地点	无限制	与ヒナタ对话时	晴	①よろしくお愿いします；②まだ心の准备が……	①→ヒナタ的爱情度+10000；②→ヒナタ的爱情度–10000、注目度–15、第二天在床上睡一天



フォ-ド

生日	冬20日	居住地	ウェスタウン・北
登场时间	第一年春6日以后		

ウェスタウン的医生，拥有洁癖症，对自己和他人的卫生要求都高。虽然平时态度较为强硬，但一恋爱起来就有所收敛。一般都待在自己工作场所兼住所的医院里，送营养丰富的蔬菜类物品会比较讨喜。

喜好物品

最喜欢	ス-プピストゥ
很喜欢	コ-ヒ-、青汁、野菜相关、バナナ、ポトフ、バ-ニャカウダ、ピ-マン、にんじん、セ-ジ、タイム、ほうれんそう、ロ-ズマリ-、ロ-リエ
喜欢	トマトジュ-
讨厌	鱼相关、チ-ズ相关
很讨厌	わさび、タコわさび、空き缶、魚の骨、长ぐつ、ヨ-グルトライス、マラサダ、みたらしだんご、あぶらあげ、あんこうのからあげ
最讨厌	ようかん

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
钝感なドクタ-	白	フォ-ド的爱情度为5001；与フォ-ド、ウエイン、ブラッド对过话	ウェスタウン・北/レストラン	土、日	11:00～13:00	晴、雨、雪	①恋に兴味が无いなら仕方ないね；②医者として当然の对应だよ	①→フォ-ド的爱情度-1000；②→フォ-ド的爱情度+2000
纸一重の天才	紫	フォ-ド的爱情度为10001	ウェスタウン・北/レストラン	无限制	8:00～11:00	晴	①そんな危险な药を饮ませたの? ②またぶり返すんじゃ?	①→フォ-ド的爱情度-1000；②→フォ-ド的爱情度+2000
パ-フェクトな料理	水	フォ-ド的爱情度为20001	ウェスタウン・北/医院	土、日	17:00～19:00	晴、雨、雪	①何か作りましょうか? ②いそいで行かなくちゃ	①→フォ-ド的爱情度+2000、注目度+15；②→フォ-ド的爱情度-1000
恋か、病か	蓝	フォ-ド的爱情度为30001；主人公的体力在3心以下	从ウェスタウン・南到北	无限制	10:00～16:00	晴、雨、雪	①手をつないでほしい ②もう大丈夫だから归る	①→フォ-ド的爱情度+3000、注目度+15；②→フォ-ド的爱情度-1000
君に最高のもてなしを	绿	フォ-ド的爱情度为40001	从つゆくさの里・北前往ウェスタウン・北	土、日	10:00～15:00	晴	①いつもどおりでいいですよ ②なんだかかわいいですね	①→フォ-ド的爱情度+3000、注目度+15；②→フォ-ド的爱情度+2000
とどけたい气持ち（逆告白）	绿	フォ-ド的注目度60以上；ペンダント放在背包里；非节日；对象店铺营业时间外	ウェスタウン/约会地点	无限制	与フォ-ド对话时	晴	①うれしい… ②困ります	①→フォ-ド的爱情度+10000；②→フォ-ド的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天
（主人公名字）のどこが好き?	黄	フォ-ド的爱情度为60001；交往中	从牧场到交差点	土、日	15:00～18:00	晴	①优しいところです ②变人なところです ③颜です	①→ウエイン的爱情度+2000；②→フォ-ド的爱情度+3000、注目度+15；③→フォ-ド的爱情度-1000
ドクタ-のいつわらざる本音	橙	フォ-ド的爱情度为70001；交往中	ウェスタウン・北/医院	月～金	13:00～18:00	晴、雨、雪	①何も言わず抱きつく ②うれしかったと传える	①→フォ-ド的爱情度+2000、注目度+15；②→フォ-ド的爱情度+1000
だれかに寄りそいたい气持ち	粉	フォ-ド的爱情度为80001；交往中；与ウェスタウン全居民、3个神明都对过话	ウェスタウン・北/医院	月～金	17:00～20:00	晴、雨、雪	-	フォ-ド的爱情度+2000
永远の约束（逆求婚）	红	フォ-ド的爱情度为90001、注目度为120；交往中；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺的营业时间外；结婚指轮放在背包里	ウェスタウン/约会地点	无限制	与フォ-ド对话时	晴	①よろしくお愿いします ②まだ心の准备が……	①→フォ-ド的爱情度+10000；②→フォ-ド的爱情度-10000、注目度-15、第二天在床上睡一天

隐藏结婚对象



イナリちゃま

生日	秋11日	居住地	つゆくさの里・北
登场时间	第一年秋1日以后		

守护つゆくさの里的神明，除了主人公与妹妹之外谁也看不到其身姿。曾因意外沉睡过一段时间，最近才终于苏醒。性格认真使命感强，经常为了つゆくさの里的居民而努力。当主人公是男性的时候小狐神会是女性的姿态，当主人公是女性的时候则是男性姿态。基本都待在自己的神庙里，喜欢的食物以和食为主。因为是神明大人与人谈恋爱，因此不可同居也没有孩子。作为隐藏角色，要攻略还牵扯到野生动物和另外两个神明的喜好，下面列出他们的喜好。

野生动物狐狸：アーモンド、いちご、かき、かぶ、じゃがいも。

女神ちゃま：きのこパイ、花相关、いちご、パイナップル、ウコッケイ卵、极ウコッケイ卵。

魔女ちゃま：ももチェリーシェイク、豆乳、三平汁、ごぼう汁、とうふ、とうふハンバーグ、ピーチ相关。

喜好物品

最喜欢	いなり寿司
很喜欢	小豆、大豆、あぶらあげ、いなほ、きつねうどん、せんべい、どらやき、三つ目の目玉焼き、もち米いなほ、もなか、ようかん、みたらしだんご、きびだんご
喜欢	焼き鱼、ほうれん草の吸い物、さつまいもご饭、くりご饭、ゆで卵、カステラ、しそジュ-ス、梅茶、お新香巻き
讨厌	くり、あんず
很讨厌	カレ-相关、タコわさび、ピクルス
最讨厌	キムチ

恋爱事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	选项	好感度变化
イナリの茶会	无	イナリちゃま的爱情度为10001；与イナリちゃま对过话；与野生动物狐狸（キツネ）的好感度达到200	从つゆくさの里・南到北	无限制	13:00～16:00	晴	–	イナリちゃま的爱情度+2000；魔女ちゃま、女神ちゃま的好感度+500
まじないのない生活	无	イナリちゃま的爱情度为20001	从つゆくさの里・南到北	月、木、金、土、日	6:00～20:00	晴	–	イナリちゃま的爱情度+2000
届かない言叶	无	イナリちゃま的爱情度为20001；与シズ对过话	从交差点前往つゆくさの里・南	无限制	12:00～16:00	晴	①…がんばってたね ②仕方ないよ！	①→イナリちゃま的爱情度+3000、ヒナタ，コマリ的爱情度+200、シズ的好感度+200；②→イナリちゃま的爱情度+500、ヒナタ，コマリ的爱情度+200、シズ的好感度+200
结んだ缘はだれのもの?	无	イナリちゃま的爱情度为30001	从つゆくさの里・南到北	无限制	12:00～16:00	晴	①いるよ ②ただの一般论だよ ③今まさに目の前に	①→イナリちゃま的爱情度+1000；②→イナリちゃま的爱情度+500；③→イナリちゃま的爱情度+3000
思いがけぬ变化	无	イナリちゃま的爱情度为40001	从つゆくさの里・南到北	无限制	12:00～16:00	晴	①放っておく；②雨を避けられる场所に连れて行く	①→无变化；②→イナリちゃま的爱情度+3000
人の営み イナリの営み	无	イナリちゃま的爱情度为45001；えにしのくし放在背包里；与野生动物狐狸（キツネ）的好感度达到400以上	つゆくさの里・北	无限制	12:00～16:00	晴	①イナリちゃまと生きたい ②そうだね ③プロポーズする	①→イナリちゃま的爱情度+500；②→イナリちゃま的爱情度变回30001（第一次、第二次均选此项的话）；③→イナリちゃま的爱情度+10000
あらしはとつぜんに	无	イナリちゃま的爱情度为45001；另外两个神明的好感度为30001以上；季节在冬以外；自宅增筑在3阶段以上；完成事件"イナリちゃまのほこらをそうじしよう！"；えにしのくし放在背包里	つゆくさの里・北	无限制	12:00～16:00	晴	①よろこんで！ ②…ごめんなさい	①→イナリちゃま的爱情度+5000、魔女ちゃま、女神ちゃま的好感度+1000；②→イナリちゃま的爱情度–100000

共通的告白、求婚事件

名称	花的颜色	触发条件	发生地点	日期	发生时间	天气	发生后的变化
ふみ出す一步（主动告白）	绿	对象爱情度在40001以上；对象恋爱事件进行到第5阶段；非节日；对象店铺的营业时间外；拿起ペンダント与对象对话	约会地点	无限制	对话时	晴	对象的爱情度+10000
气づいた恋のゆくえ（逆告白拒绝后再告白）	绿	对象爱情度在40001以上；在逆告白事件中拒绝了对象并经过一周以上；非节日；对象店铺的营业时间外；拿起ペンダント与对象对话	约会地点	无限制	对话时	晴	对象的爱情度+10000
もう一度ふたりで（分手后再告白）	绿	对象爱情度在40001以上；与对象交往过后分手并经过31日以上；对象的注目度90以上；非节日；对象店铺的营业时间外；拿起ペンダント与对象对话	牧场	无限制	对话时	晴	对象的爱情度+10000
幸せな恋の结末（主动求婚）	红	对象爱情度在90001以上；对象恋爱事件进行到第9阶段；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺的营业时间外；拿起求婚物品与对象对话	约会地点	无限制	对话时	晴	对象的爱情度+10000
共に作る未来（再求婚）	红	对象爱情度在90001以上；拒绝过对象的求婚；自宅增筑在3阶段以上；非节日；对象店铺的营业时间外；拿起求婚物品与对象对话	约会地点	无限制	对话时	晴	对象的爱情度+10000

第一年开荒指导与节日介绍

作为模拟类游戏，《牧场物语》并没有一个硬性的流程可走，玩家在基本可以自由自在地行动。但俗话说万事开头难，开荒时期要注意的事项还是不少的，因此笔者便在此介绍一下第一年开荒的诀窍，望能让读者参考度过一个轻松的牧场生活。本作在开始游戏时可以选择难度，以モード一项显示，玩家可以选择"**しんまい**牧场主"和"**ベテラン**牧场主"两种模式，实际上就是Easy和Normal难度的区别。Easy难度下主人公的体力消耗会变少，并且买东西的时候还会打七折。

创建主人公的时候除了名字、外表等基础项目可以选择外，还有一个牧场主类型（**タイプ**）可供选择，类型可给玩家提供额外的Buff，下表详细介绍一下。

牧场主类型

名称	说明
动物大好き	取得宠物和饲育动物时初期好感度便有 1 心，想向畜牧方向发展的玩家可以选择此项
釣り人	在取得"かけだしの釣り人"和"初级お鱼养殖人"奖杯的状态下开始游戏，也就是说从初期开始就容易取得品质高的鱼
スポ－ツマン	体力槽在 6 心的状态下开始游戏，初期的体力非常重要，因此是推荐开场的类型
お金持ち	持有 50000 多 G 的状态下开始游戏，其实赚钱速度不慢，没什么必要用这个开局
人气者	在结婚候补对象的爱情度为 10000、居民的好感度为 5000 多的状态下开局，增加的好感度非常多，同样是推荐开场的类型

第一年 春

前半段注意事项

①春3日后，打工中介所就会开放。在早期缺钱、空闲时间较多的时候推荐前去打工，不仅能赚点零花钱，还能增加与村庄之间的羁绊值。

②春8日后前往ウェスタウン就能触发入手钓竿的事件。不过此时钓鱼浪费的体力多，用于出荷也不怎么赚钱，在改造钓竿之前量力而为吧。钓出来的鱼骨头等废品可以留下，以后在制作肥料的时候能派上用场。

③春10日后女神ちゃま登场，与此同时通信联机也会开放。在通信岛北侧的石碑处随机交换而来的物品多数比现在能拿到的要值钱，要是能换到宝石回来就更赚了，推荐网络环境好的玩家可以尝试这种赚钱方式。



▲钓来的鱼骨头、杂草等物品可以留下制作肥料，但千万不能送人。

流程中最初1个月里，虽然剧情上**フランク**会考验我们作为牧场主的资质，但实际上随便过日子也不会失去资格。首先要做的就是熟悉自己的牧场和村庄的格局，最先开启的村庄是**ウエスタウン**，去和所有居民都打个照面吧。初期最稳定的赚钱方式自然是农耕，尽早前往杂货店购买

种子为好，除去农耕以外，打理牧场的树木、石头都需要消耗体力，因此早期的体力非常欠缺。在春下旬开启自宅增筑前体力回复的手段屈指可数，只有**フランク**送给主人公的食物以及12点才开始营业的餐厅，因此玩家不必急着做太多事，每天把体力用得差不多就可以直接休息了。虽然这个月底会开催作物祭，但只是初学者（**ビギナ－**）级别，不需要纠结农作物的质量，一天浇一次水即可。

后半段注意事项

①春15日后就能前往第二个村庄ルルココ村，和前一个村庄一样第一时间便和所有居民认识一下吧。

②在ルルココ村开启后最重要的店铺万事屋也会开启，第一件事就是搜集材料进行自宅增筑。

③自宅增筑完后家里会有厨房，这时就可以前往餐厅、浜茶屋购买菜谱，制作料理供自己农活后食用了。

④此阶段动物屋开始贩售宠物，推荐购买拥有“放牧・回收”技能的宠物。动物屋贩售的宠物技能每次都是随机出现的，只要不断重复对话→退出的过程，很快就能刷出目标技能的宠物。



▲早期选择放牧・回收技能的宠物对饲养动物很有帮助。

如注意事项所说，待自宅增筑项目开启后第一件事就是去搜集资材，如果增筑的材料不够用还可以前往**ウエスタウン**的资材屋购买。待增筑完成后就可以开始做料理了，早期推荐的料理有“**プリン**”、“**ベジタブルパン**”、“**パン**”、“**フレンチトースト**”，不仅材料容易获取，体力回复量也不错。前两种料理的菜谱可以在**ウエスタウン**的餐厅处直接购买，后两种则需要**ウエスタウン**的交流等级达到D和B以上才可以购得。准备好料理后体力回复的问题就基本得到解决了，此时就可以做多点农活准备一下月底的作物祭。除了作物祭外还有女神祭之类的活动，因为每次活动都能提升与村民的好感度，所以绝对推荐去参加，而且每次活动结束后记得和每个在场的村民都对过话再离开。



▲ウエスタウン是本作的矿场，每隔3天再进行一次采掘的话，会较易挖出珍稀的矿石。

万事屋开启后道具改造也会解禁，最优先强化的道具便是锤子，因为前期最容易赚钱的方式就是挖矿卖宝石，锤子的威力（**使いやすさ**）越高，能开启的挖矿点也就越多。不过强化道具也需要宝石，读者可以参考前文的道具改造部分决定留下哪些宝石，不要一鼓作气全都出荷掉，不然到时候需要用就头疼了。另外有一点就是关于农耕选择的作物，实际上在早期阶段直接收成后获得的金钱远远不如挖矿来得赚，但送礼、升级村庄交流等级、牧场课题等方面都需要用到作物，后期还有黄金作物等惊喜要素，因此农耕还是必须先打好基础。有些任务必须的季节限定农作物最好先培育多点数量方便完全任务用，至于需要哪种作物可以参考前文的村庄交流等级部分，升级任务有写明需要哪种作物，注意好以上要点就完成春天的任务了。

第一年 夏～秋

注意事项

①夏1日开始，父亲给予的牧场课题就会送到，积极完成里面的课题扩展牧场区域吧！

②夏5日后最后一个村庄つゆくさの里开启，和之前一样和所有村民打个照面，加深一下交流吧。

③夏25日发生古代遗迹事件，小魔女也会登场，关于古代遗迹可以参考前文的古代遗迹部分。

④到秋天后剩余人物也会陆续登场完毕，该准备谈恋爱啦！



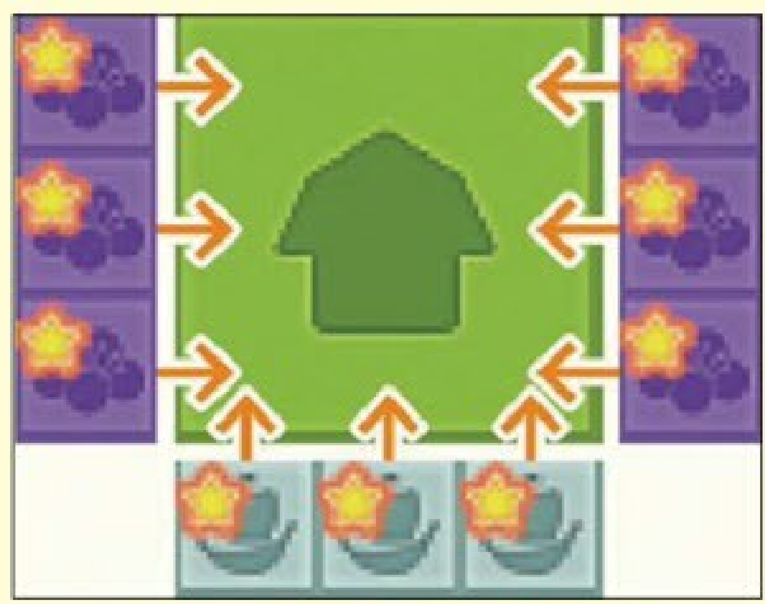
▲除了图中的拥有爱情度Buff的料理外，还有不少其他Buff的料理，玩家可以各取所需食用。

到夏天后相信各位都有稳定的收入了，那么接下来该做的事当然是为恋爱打好基础了。**つゆくさの**里的茶屋“腹八分目”里有一个能提升爱情度上升幅度的料理（如右上图所示），每次送礼的时候记得去茶屋吃一下。农业方面在提升**つゆくさの**里的交流等级后就会开启水田等牧场圈，对农业的拓展非常有帮助。夏中旬还会有动物祭举行，基本流程和作物祭差不多，也是从初学者阶段开始，留意一下动物的好感度即可。

在完成牧场课题①后，万事屋就会解禁各种制作机（**メ－カ－**）系列的牧场圈，其中最重要的无疑是种子制作机（种**メ－カ－**）和肥料制作机（**ひりょうメ－カ－**），这些都是提升作物品质所必须的牧场圈，尽早配置好为越来越高级的作物祭做准备吧。随着进度推进，各种效果牧场圈也会解锁，给农田和动物小屋周围配置上效果牧场圈提升农活的质量吧！这样开荒流程就解说得差不多了，接下来玩家就可以一边参考前文的资料，一边过上独属于自己的牧场生活。



▲农田和效果牧场圈的基础配置方式，供玩家参考。



▲动物小屋和效果牧场圈的基础配置方式，供玩家参考。

节日介绍 年间行事

在牧场生活中，3个村庄会举办各种各样的活动来提供娱乐和增进感情，主要分为品评会和节日活动两大类。无论哪种都可以加深和村民之间的好感度和注目度，其中品评会就是决定了某个主题的比赛，比如作物祭、动物祭等，分为四个等级，从最低的初学者级别开始每次优胜都会开启下一个等级的比赛，还会获得奖励。初学者级别不限主题，后面开始就会指定一个主题，比如作物要求色泽要高之类的；节日活动则是有特别的剧情观赏，有些如女神祭之类的还会要求主人公向其他村民收集资金。推荐每个都去参加。

每次节日举办前都会有人来提前通知主角报名的地点与时间，基本流程就是：在指定时间前往交差点与主持人对话报名→参加活动，听取说明，根据节日不同，此阶段的内容也会不同→活动结束，和参加者们交谈活动感想。每个季节的日程都写在自宅的日历里可以自行查看，接下来为大家简单介绍一下需要评判的节日，一些比较简单的活动就不列出来了。



▲推进流程后，在作物祭或动物祭就会出现迷之对手Mr.D，要战胜他就必须要尽心尽力培育作物和动物了。一旦在エキスパ－ト以上的等级战胜他的话，他还会表明自己的真实身分。

作物祭

举办时间：每个月的30日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

每月2日都会有主持人前来说明本月作物祭的主题，主题从作物品质的四项属性中抽出不定数量（参赛等级越高主题数量越多），前期可能时间会有点紧张，但一旦开放肥料制作机、牧场效果圈后就能在短期内培育出理想品质的作物。要是能培育出黄金巨大作物就更佳。

要点：①提交的作物不限种类；②提交的作物一定要对题，比如当月参赛主题是水分量和色泽，那么就要提交这两个数值高的作物；③提交应季的作物、巨大作物、黄金作物均有奖励加成。

动物祭

举办时间：每个月的13日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

总体和作物祭差不多，只不过参赛的变成了动物。同样每月2日会有主题说明，主题从动物的四项属性中抽出不定数量（参赛等级越高主题数量越多），包括仲良し度、副产物レベル、毛并み、收获量。其中好感度（仲良し度）是必要的，要优先升到最高。

要点：①出场动物不限种类；②出场动物要根据当月主题选择，比如收获量主题的话就要选择该项数值高的动物；③体格大的动物会有奖励加成。

宠物秀（ペットショー）

举办时间：春22日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

从第二年开始才会举办的活动，不仅每年只会举办一次，而且还限定出场的宠物种类。最理想的就是养齐所有种类的宠物，不过实行起来还是比较难的，所以还会集中培育两个种类左右的宠物，当主题合适的时候就瞄准优胜吧。注意联动的宠物哈姆太郎在主题外。

要点：①宠物的好感度越高越有利；②出场对题的宠物就有奖励加成，不对题的宠物减分；③宠物等级越高，奖励加成越高。

料理祭

举办时间：夏22日、冬22日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

需要在举办之前准备好主题的食材，然后在活动当天的会场里制作料理。分为单品和コース部门，无论哪种村民的好感度变化都是相同的。使用为作物祭准备的高品质作物作为食材是个不错的选择。

要点：①料理品质越高越有利；②根据料理等级和料理难易度给予奖励加成；③主题以外的料理会减分。

时装秀（ファッションショー）

举办时间：秋22日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

很时髦的比赛项目，每年只会举办一次。在本作中主人公有很多服装可以更换，其中服装分别具有各自的系统、颜色（色）和设计地（里），时装秀的考查项目就是这三种属性。参赛时只要根据主题穿上相应的服装和主持人报名即可。

▲可以在“クローゼット”一项里查看服装的详细情报。

要点：①服装的属性越多对题的奖励分数也就越多；②穿上特定的套装会有奖励加成。

饮料祭（ドリンク祭）

举办时间：春16日、秋4日
报名地点：交差点
报名时间：10:00～13:00

和料理祭有些相似，但不同的是带来的食材是不限定品质的，第一年的饮料祭从秋季开始。由3个村庄轮流举办，不同的村庄提出的主题饮料也会不一样。大会规则是4人一队，主人公需要选择另外3名队友参赛，只要选中当季正确的材料就对比赛有利。

ウェスタウン：红茶（要求材料为茶叶）

つゆくさの里：お茶（要求材料为茶叶）

ルルココ村：ジュース（要求材料为水果‘フルーツ’）

不能选的地雷食材：エリ草、お酢、ハーブチーズ、オリーブ、トリュフ、クルミ、パンの实、みそ、コーンミール、アロエ。

牧場物語 3つの里の大切な友だち



文 古林 美编 sienna

作为一款知名的A·RPG，“《伊苏》系列”拥有近30年的历史，几乎可以说是亲身见证了游戏发展的悠长历史。系列从《伊苏7》开始起用新的战斗系统，开始追求爽快的速度感与合作探险的游戏体验，本作更是将这一系统完善到一个全新的高度，再加上无比良心的剧本与丰富的收集要素，跨越语言障碍的官方中文版《伊苏8》绝对是一款不容错过的佳作。





POCKET HALO 光盘视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

Falcom

PSV	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Falcom
伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	中文版	1人
2016年8月11日	无对应周边	358港币
A·RPG 动作角色扮演		本文对应游戏版本：1.01

基本操作

按键	功能
左摇杆	移动 / 选择项目
右摇杆	操作视角（锁定目标时切换目标）
○	攻击 / 决定 / 交谈·调查
×	跳跃 / 取消
△	锁定目标·解除锁定
□	交接
R	技能效果 / 抓准时机高速防御
L	闪避 / 长按时冲刺 / 抓准时机高速移动

按键	功能
R+L	EXTRA技能
方向键←	打开地图选单
方向键→	打开道具选单
方向键↑	钓鱼
方向键↓	重置视角
START	打开露营选单 / 跳过剧情内容
SELECT	小地图放大 / 对话中开关自动推送功能

※ 以上功能为预设设定，可于后台进行更改。

触摸位置	功能
地图图示	打开地图选单
道具图示	打开道具选单
冒险用品图示	快速开启道具选单中的冒险用品

触摸位置	功能
钓鱼图示	钓鱼
露营图示	打开露营选单
小地图	小地图放大
外拨 / 内拨	变更视角缩放

画面说明



1. 能力值：包含等级、攻击属性、HP条、经验条、同伴情报。
2. 量表：中央为技能图示与SP消耗量、浅蓝色为SP量表、中央金色为EXTRA量表。
3. 敌人情报：锁定后会出现等级、昏眩量表、HP量表以及弱点。
4. 地图图示。
5. 小地图。
6. 冒险用品图示。
7. 钓鱼图示。
8. 道具图示。
9. 露营图示。

系统详解

基础说明

游戏流程基本以探索为核心，最终目的为顺利离开神秘的孤岛。中途会夹杂迎击战、拯救漂流者等内容。本作相比前作《树海》，大大降低了探索的难度，地图上会详细地标示出主线、支线相关地点，区域的探索率、宝箱、采集点也可以直接查看。

小地图

小地图会显示周边的情况，根据当前的探索视野范围，接近宝箱或采集点会自动标示在地图上，注意只要进入当前区域，主线故事、任务与其他事件的图示就会直接显示在小地图上，不需特别探索出来。小地图的具体查看方法如后表所示。



图示	说明
	目前所在地，箭头方向代表行进方向
	角色
	调查点
	宝箱

图示	说明
	采集点：分别为水果、木材、食材、花草、矿石
	主线故事

图示	说明
	任务
	其他事件



地图选单

亚特鲁探索过的地方会被绘制为世界地图，按下方向键←即可快速进入。在地图上，会详细标注出主线故事或任务的目的地，按△键可切换“广范围地图”与“区域地图”。区域内还会显示出具体的宝箱与采集点信息。随着探险的深入，探索率也会不断上升，探索率到达 100% 表示该区域已实现完美收集。而广范围地图上的“综合探索率”每提升 10%，就可以从负责人处获得相应的报酬。

另外，只需指定地图中的地点、野营地所对应的水晶石就可以快速移动，地图中按 START 键能快速返回据点，按 SELECT 键则可以设为目的地，小地图上会以黄色三角显示方位。



图示	说明
	目前所在地
	水晶石（红色可回到古代时期）
	野营地（红色可回到古代时期）
	主线故事
	任务

图示	说明
	可能有状况的场所
	景点
	支援事件点
	堵塞道路的虫窝
	已设为目的地的场所

露营选单

道具：查看道具一览，可以使用道具或装备冒险用品。

技能：装备技能，查看详细信息。

编组：编排队伍，查看角色信息。

装备：更改角色装备。

冒险日志：查看各类详细情报。

系统：保存、载入档案、更改选项设定与按钮设定。

冒险日志



冒险日志中详细记录了敌人信息、任务情报等各种内容。尤其是怪物的掉落品与素材的采集位置也被详尽地列了出来，一旦遇到需要特殊素材的时候，可以打开冒险日志的“材料・食材”进行查阅。具体项目及说明如下表所示：

项目	说明
故事	记录了所有主线剧情的内容概要，以及 T 的笔记、海盗的笔记、航海日志等纸条信息
任务	可查阅已承接任务的委托人、期限、报酬以及主要内容。一旦任务有所进展，还会进行更新
人物	记录了亚特鲁在岛上邂逅的人们，满足一定条件即可更新“人物笔记”，当前好感度也会显示
动态语音	查看动态语音的履历，还能重播语音内容
料理	记录了当前已学会的料理食谱。需要使用食谱道具才能学会

项目	说明
钓鱼	可以查看至今钓上的鱼种与击退凶暴鱼的次数
怪物	收录已战胜敌人的详细信息，包括 BaseLv、经验值、弱点等内容。以区域、龙型古代种、特殊怪物、BOSS 的顺序进行分类
材料・食材	可查看材料的具体效果及其获取方法。分为通用、稀有、食材三种
解说	回看已解锁的游戏解说。另外，游戏时间、区域探索率、战斗、收藏品等游玩记录也会记录在此

游玩记录

在“解说”项目下可以确认与游戏状况有关的各类情报，包括漂流者的救出数、岛屿综合探索率及区域探索率、战斗相关的数值等。另外，影响结局发展的“名声值”也只能在这里确认，要想完美整个游戏，必须常常查阅这一项目。

游戏难度

难度共有 EASY、NORMAL、HARD 与 NIGHTMARE 四个分级，难度间的差别主要为各种伤害、量表上升速度、经验值以及敌人的强化等。以 NORMAL 难度为基准，EASY 难度可以获得更多的经验值，越级敌人的强化也不大明显；反之最高的 NIGHTMARE 只能获得少量经验值，且量表的积蓄速度下降，越级敌人的强化高达 2 倍。

对于普通玩家来说，建议先以正常难度通关，在二周目继承存档的情况下，再去挑战与奖杯挂钩的 NIGHTMAER 难度。

探索

基础知识

地图探索率

在地图选单可以直接查看地图探索率，“广范围地图”有一个名为综合探索率的数值，将区域地图完美探索，即可提升综合探索率。综合探索率每上升 10%，即可向漂流村的负责人（船长→艾尔朗）进行汇报，获得相应奖励。

原野与迷宫

广阔的赛连岛上散布着大量的区域，这些可探索区域又分为“原野”与“迷宫”两种。在原野时，只需让操作角色站立不动，收起武器后 3 秒便能自动回复 HP，站得越久回复得越快；在更危险的迷宫内是无法使用这个功能的。两者的区别在于地图的区域名称上是否有“Dungeon”的字样。

宝箱与采集点

在探索的过程中，周围一定范围内的情况会自动标记在小地图上。为了完美区域探索率，宝箱与采集点是需要全部拿到手的。另外，芒果等果实有可能长在高树上，前期需要拥有空中判定的技能才能得到。注意在耶坦尼亚王都遗迹附近的某些宝箱需要完成古代的隐藏任务后才能拿到。

支援请求

岛上一些道路会被石柱、土砂等障碍物阻挡，需要发动支援请求才能清除。清除每个障碍物都需要指定的人数，只有获救的漂流者数量达到要求，才能支援成功。

冒险用品



探索中可能会遇到高低差、泥沼、水中、藤蔓等特殊地形，这类地形必须装备了相应的冒险用品后才能通过。此外，一些冒险用品还拥有加速、回复等特殊能力，为探险带来极大的便利。冒险用品相关列表请参考攻略中的“通关后”部分。

水晶石

接近水晶石能够完全回复 HP 与异常状态，包含检查点的功能。若不幸 GAME OVER，会重生在最后接触的水晶石前，每次进入新区域，都应该优先点亮水晶石。

●快速传送

点亮水晶石后，就可以通过地图选单直接快速传送至指定位置。在游戏的后期，还能直接传送到“景点”。

●意识共享

在耶坦尼亚王都遗迹周围的水晶石拥有特殊的纹章，在地图选单上显示为红色。调查这类水晶石，可以回到指定的古代时期并操作 Lv60 的丹娜单独作战，改变现代地形，为亚特鲁等人打开通路（等级与技能、装备均无法更改）。



●野营地

在野营地的帐篷休息可以加满 SP 与 EXTRA 量表，另外还可以在篝火旁制作料理。

景点



岛屿上零落散布着 24 处景点，周围往往有大量采集点，后期可以通过快速传送采集素材。景点本身不具备特殊效果，但只要向奥斯汀进行汇报，就能得到特殊道具作为奖励。景点相关列表请参考攻略中的“通关后”部分。

漂流村





漂流村是亚特鲁等人的总据点，整个游戏的流程中需要多次回到这里调整队伍状态。在漂流村不但可以接到大量的任务，还能容纳成功救出的漂流者，激活村内的功能，再通过各类设施强化自身的战斗能力。

设施

●裁缝店

救出漂流者爱丽森后开张，主要制作防具、配件与服装，救出其丈夫艾德后，产品更为完善。

●诊疗所

一开始是调药场，后来进化为诊疗所。在这里可以制作药锭与药水，后者更好用但需要珍品“空瓶”为材料，除了在交易所交换外，成品喝剩的空瓶也可以循环使用。将“苍蓝调合书”交给负责人，可以增加产品的数量。

●武器工坊

救出凯特琳后，打铁场升级为工坊。除了可以强化武器外，还新增了制作防具与“冶炼”的功能。主线获得“燃石”并交给凯特琳，就能冶炼出新的武器，而在游戏终盘，还可以用稀少的最强矿石打造出最强防具。

●工艺店

主要制作防具和配件，还可以把防具配件“分解”为材料以重新利用。

●交易所

救出蒂娜后，仓库升级为交易所。这里可以使用“交换”功能，将指定数量的材料兑换为高阶材料；使用“兑转”功能可以将高阶材料兑为低阶材料。此外还有“珍品”这一概念，主要包括空瓶、成熟果实与珍稀材料，还可以兑换用以提高人物好感度的“礼物”。在漂流村内遗漏的一些固有道具也可以在交易所兑换。

●农场

救出瑞亚后，农场就建立起来了。将种子交给瑞亚并打倒一定数量的怪物，就能收获食材。

漂流者



除主角队伍外，游戏序幕的客轮伦巴底号上共有 24 位乘客在事故后来到了赛连岛，成为漂流者等待亚特鲁等人的救助。除了剧情强制救出的漂流者外，还有一部分属于支线剧情。

●人物好感度与笔记

达成指定的条件，即可更新人物笔记。除笔记外，人物还有好感度设定，具体可见冒险日志“人物”项目下的好感度提示。把“礼物”送给指定的漂流者即可提高好感度，达到最高时发生好感度事件。

漂流物



在漂流村的海边会出现不同的漂流物，除了随机的漂流物外，还有一些固定内容的漂流物是必须回收的。里头甚至会有食谱与特殊书籍，定期前往海边调查回收吧。就算忘了回收固定漂流物，也可以在拿到后切换一次地图，下一个固定漂流物就会立刻出现。固定漂流物回收表请参考攻略中的“通关后”部分。

任务



漂流者会定期发布任务，完成条件并报告就能获得报酬。调查漂流村内的布告栏，即可任务的大致内容，再与委托人对话就能获知详情。大多数任务的相关地点会在地图上直接提示出来，但要注意任务也有期限，为防过期，还是尽早完成吧。

耶坦尼亚任务

在操作丹娜孤军作战的古代时期，满足特定的条件就能开启隐藏的耶坦尼亚任务。这类任务会对亚特鲁所在的现代时期产生影响，甚至能打开封闭的门、新增景点或宝箱等等。但由于古代的丹娜人物状态是锁定的，高难度下进行讨伐龙种的任务很有难度。

收集要素

钓鱼



每次钓鱼需消耗 1 个“钓饵”，在有鱼踪的位置投入钓钩，如果投到正确的位置，周围的黄圈会亮起来。鱼一旦上钩就按○键拉杆，之后连按○键并配合时机推动左摇杆直到成功钓上来。

游戏中角色还会有隐藏的钓鱼补正，目标是稀有鱼种时，使用兰可莎为佳；暴鱼则推荐使用莉歌塔。鱼种相关列表请参考攻略中的“通关后”部分。

除了在交易所换材料，还可以把鱼喂给漂流村里的鲸头鹳，每 4 次会给一次回礼，其中包含特殊道具，不要忘了将 24 种鱼全部喂食。

●凶暴鱼

10 种凶暴鱼并不算怪物，基本靠运气才能钓起，推荐使用拥有补正的莉歌塔。在水音洞窟内可以钓上 8 种，能够获得较高的经验值。

料理



获得食谱书籍并使用，就能学会料理的做法。之后消耗指定的食材，即可在篝火上制作。料理拥有异常状态无效、经验值增加与增加攻击防御力等各种效果，在战斗中能发挥很大的作用。但需要注意的是，在一种料理的效果时间内无法食用其他料理。料理相关列表请参考攻略中的“通关后”部分。

除了食用外，料理还可以喂给位于钢盔岩・中层的咪西，每 2 次会给一次回礼，其中包含特殊道具。不要忘了将 12 种料理全部喂食，否则无法集齐全部道具。



名声值

名声值会根据亚特鲁采取的行动而提高，最大值为 255。达到最大值所需的行动有以下几种：救出所有漂流者、所有迎击战达到 S 评价、完美任务列表、完美人物好感度、踏破地图、将所有鱼喂给鲸头鹳、将所有料理喂给咪西、展示所有景点、得到所有海盗的笔记、完成与金刚王的 6 次战斗。另外，名声值也与结局挂钩，分歧与所需值具体如下：

结局 1（Bad）：0 ～ 74
结局 2（Normal）：75 ～ 149
真结局：150 以上

战斗

战斗队伍

可操作人员共有 6 人，其中 3 人组成小队，剩下后备的 3 人在战斗中只能获得一半的经验值。组队基本的思路为斩、射、打各一，但在某些敌人偏向明显的区域，也可以把 2 位同属性的角色放出来。

●角色 AI

非操作角色的战斗单位承受的伤害减半，会与操作角色一起发动攻击，高几率进行回避动作。此外，一旦操作角色发动了技能，其他人也会随机发动差不多的技能。

攻击属性与崩解

与前作相同，每位可操作角色都拥有自己的攻击属性，能够针对敌人的弱点输出更高的伤害。一旦以相克的属性连续发动攻击，就能打出敌人的崩解（BREAK）效果，提升稀有道具的出现率，且打消相克系统，任意属性均可输出大量伤害。

属性	克制敌人	崩解效果
斩	体表柔软的敌人	严重损伤 + 防御力下降
射	飞行敌人	中度损伤 + 防御力下降 + 无法飞行
打	体表坚硬的敌人	中度损伤 + 防御力大幅下降

装备

本作的武器只可强化与冶炼，不可更改，因此对战斗有所影响的装备只有 4 样，分别为身体防具、手部防具以及 2 个配件。此外，在装备界面继续往下按，还可以打开更改外观的特殊装备界面。

战斗动作

在漂流村以外的所有区域，都可以使用战斗动作。每位角色多多少少都有自己的特色，但基本动作不会有太大的区别。除了基本动作外，本作还有高速移动与高速防御这两种上级技巧，能否掌握这两种技巧成为本作战斗制胜的关键。

基本动作	说明
普通攻击	以角色武器攻击目标
蓄力攻击	攻击行为停止一段时间，自动蓄力为强力攻击
闪避	按 L 键即可进行闪避，若在命中前的绝佳时机闪避，即可发动“高速移动”
跳跃攻击	跳跃动作上升时按〇键为跳跃攻击，在下落时则为下刺攻击
锁定	按△键锁定，能够看到敌人的资料与弱点。锁定后推动右摇杆能够更换对象
受身	被击飞后，在落地前的瞬间按下 L 键，即可避免倒地

高速移动



在敌方攻击命中的瞬间，按下 L 键闪避即可发动高速移动。发动中带有无敌效果，行动加速。与此同时，敌方行动会变得十分缓慢，能够获得更多的 SP。

高速防御



在敌方攻击命中的瞬间，按下R键即可发动高速防御。发动中带有比高速移动更久的无敌效果，所有攻击都会变为必杀，但如果在效果中再按一次R键就会取消。因此成功发动高速防御后不要放开R键，继续以技能攻击即可。

异常状态

游戏中的异常状态主要有以下六种。除此之外，持续攻击怪物并超过一定值，还会致使敌人进入昏眩状态，无法行动。

图标	名称	持续时间	效果
	中毒	150 秒	每 2 秒承受一次小伤害
	麻痹	30 秒	无法攻击、跳跃，移动速度变慢，持续移动可以加快解除时间
	失明	60 秒	视野变暗（敌人失明的情况下，MISS 率提升）
	冻结	30 秒	身体冻结无法行动，同伴攻击冻结者可以快速解除
	燃烧	13 秒	持续承受大伤害，持续移动可加快解除时间
	失血	30 秒	受到重大损伤、无法冲刺，防御力与速度均大幅降低，静止不动可以加快解除速度

技能



技能，分别对应R+○×□△键。任意攻击命中均可获得SP，之后就能够发动技能了。使用蓄力攻击能够获得大量SP。

● SP的提升

角色习得需要耗费SP（技能点数）来发动的招式后，开启露营菜单并在“技能”项目下即可进行设置。每个参战单位可以设置4个技能。

SP是全员共用的，就算角色升级也不会改变SP的上限，只能依靠游戏中的特殊道具“鬼神灵香”来提升。

习得条件



除了初始技能，其他技能都需要另外习得，主要有以下三种方式。

●战斗习得

在反复的战斗中会自动闪现出新的技能。前提条件为：怪物的BaseLv高于技能的习得Lv。满足前提条件的情况下，以下2种情况均有几率习得新技能：①攻击HP在25%以下的敌人，有1/32的几率发生判定；②对敌人发动致命一击时发生判定。

●与金刚王战斗

推进主线并完成指定的任务后，可以定时与金刚王单挑并学会新技能。每次挑战需缴纳1个成熟芒果，战斗者由金刚王指定。

●指南书

使用“赤红指南书”也可以学会技能。

技能升级

技能带有熟练度的设定，每发动1次，熟练度提升1点，提升等级后技能效果也有所增强。带上“战士刻印”等可以增加熟练度次数的配件，能够更有效率地提升技能等级。

EXTRA技能

只要普通技能命中敌人，就会积蓄EXTRA量表，量表全满的情况下按住R+L键，即可发动角色独有的EXTRA技能。EXTRA技能拥有十分强大的威力，甚至是逆转战局的关键。

角色简评

※由于中文版游戏中自带技能的详细说明，下文仅提供习得条件。



亚特鲁·克里斯汀

属性：斩　EXTRA技能：致胜剑击

泛用性最强的主人公，普通攻击的速度与范围都非常快，一招“剑光一闪”就能打遍所有杂兵，再加上“冲天陀螺”等对空的技能伤害可观，十分好用。主线上亚特鲁会面临一些单挑战，因此就算不怎么使用也得给他准备好装备，否则高难度下将十分被动。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
音素滑击	2	冲天陀螺	5	龙卷剑	指南书
扬空斩	9	剑光一闪	24	棘刺之雨	65
孤光剑波	17	凝光斫断	43	利剑猛攻	29
剑气爆发	35	天际驱动	60	勇猛冲锋	金刚王



丹娜·伊克路西亚

属性：斩　EXTRA技能：冰煌演武刃

“龙气”这个只要有SP就能持续提升能力的技能过于优秀，配合回复SP类的料理可谓无敌。龙气状态下使用“苍轮舞踏”→EXTRA技能可以击败任何强敌，也有“喷射水弹”这类远距离攻击。终盘建议装备异常状态无效的饰品，再带上料理就能所向披靡。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
龙气	1	旋风刃	63	魔龙波	金刚王
双重利刃	1	回力锋刃	初始	苍轮舞踏	59
音速斩空	54	双月斩	42	冰封领域	指南书
喷射水弹	44	地龙击	51	爆发水弹	67



兰可莎·冯·罗斯威尔

属性：射　EXTRA技能：流星箭

攻击速度快得惊人，3段通常攻击可以打出5次伤害。技能也十分实用，连续攻击可以使用“昏眩突刺”，长距离则是“飞刀狙击”。如果装备SP减少装备或使用SP相关料理，带挑高硬直的“朝阳破晓”可以直接把大型杂兵凹到死。惟一的短处是攻击力太低。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
连环穿刺	55	风精之吻	指南书	索命电光	62
飞刀狙击	初始	闪电冲锋	6	连环风暴	金刚王
崩解刺针	11	飞鹰俯刺	15	绝伦震撼	67
朝阳破晓	37	昏眩突刺	45	致命袭击	31

胡麦尔·托拉巴特

属性：射 EXTRA技能：灾祸暴击

武器为枪剑，蓄力攻击是远距离，虽然无法连续使用，但不需消耗 SP 就能消灭远处的敌人。技能基本都是远距离，“筋斗踢”带有无敌时间，“审判”拥有最远距离，还有“机巧反击”这种考验技巧的技能。EXTRA 技能演出时间较短，适合用于迎击战。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
筋斗踢	29	撼地击	指南书	弹雨突击	金刚王
火爆霰弹	1	罪恶袭击	1	连珠快炮	23
剧毒弹	1	审判	26	烈火焚烬	50
机巧反击	39	三重轰炸	59	引爆枪击	66

萨哈德·诺德拉斯

属性：打 EXTRA技能：天地苍海波

体力与攻击力是全角色中最高的，然而防御力却垫底，需要靠体力和装备来弥补。技能主要是冲击波与突击类，还拥有让敌人倒地的聚怪技能“拖网”，大量敌人时可以聚怪后发动 EXTAR 技能。范围大的“大地锚击”、打到高处的“大浪”等技能都非常实用。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
狂野表现	指南书	漩涡击	初始	拖网	47
大浪	1	扬锚崩解	38	汹涌波涛	30
大地锚击	10	大撞角	16	螺旋锚	69
狂风拳	金刚王	暴力打击	64	崩腾怒流	57

莉歌塔·贝尔戴因

属性：打 EXTRA技能：野性乱打

攻击速度较慢但范围非常广，多达 7 段的普通攻击能够媲美技能，且技能升级后还会附加异常效果。“窃盗撞击”可以直接从敌人身上撞出道具，甚至是稀有材料，是刷材料的神技；“刚爆三段”、“龙骨镖”等大范围技能让她在杂兵战中大放异彩，后期必用。

技能习得表

技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv	技能名	习得 Lv
野性旋击	1	猛兽突击	1	荆棘穿刺	指南书
窃盗撞击	40	绿鞭敲击	1	刚爆三段	32
螺旋牙击	45	大回旋	50	螺旋俯冲	金刚王（任务）
自制陷阱	初始	猛火挥打	34	龙骨镖	61

迎击战

迎击战即漂流村防御战，在推进主线故事的过程中，会根据条件出现这类特殊战斗。迎击战一般发生在亚特鲁等人探索岛屿的过程中，鹦鹉佩罗会通知他们回去进行防御。战斗中会出现数波敌人，一旦防御栅栏被毁，迎击战就宣告失败。强化漂流村可以使迎击战更耐打。只要成功完成了迎击战，之后就可以通过“演习”重新挑战，刷出高评价。首次 S 评价还能获得十分稀有的道具。





1. 战况量表　2. 多奇小队战况　3. 迎击战分数

战绩

迎击战的行动均设有对应的分数，击破每波敌人会做一次结算，而在完成正常迎击战后，会再做一次结算战绩并做出评定。要想获得 S 评价，就得在以下的行动上下一番功夫。



战斗行动	奖励分数
崩解	50
空中连击	150
技能击杀	100
快速击杀	200
同时击杀 3 只以上	300
发动 1 次高速移动	500/ 每波
发动 1 次高速防御	500/ 每波
发动 1 次 EXTRA 技能	1000/ 每波

战斗行动	奖励分数
击杀所有敌人	1000/ 每波
无伤	2000/ 每波
规定时间内完成	根据迎击战完成时间变化
防护栅栏奖励	根据栅栏的剩余 HP 变化
陷阱奖励	根据剩余陷阱变化
击破总数奖励	根据击杀数量变化
己方伤害奖励	根据角色的剩余 HP 变化

多周目要素

继承要素

通关后会保存通关存档，读取该存档可以选择继承要素进入二周目或回到第六部最终 BOSS 前，继续完美存档。本作二周目的可继承要素如下：

继承要素	内容
角色等级	全角色的等级与能力（使用灵药后的数值）
技能・技能等级	所有已习得的技能及其等级
装备品	防具、饰品配件以及外观装备。但武器不继承
各类消耗品	料理、药锭、水果、料理、鱼、钓饵

继承要素	内容
材料・食材	所有的材料与食材
地图的探索率	赛连岛的探索状况
地图标示	所有的采集点与宝箱位置
赠礼「各种矿石」	从低阶到高阶共 6 种矿石各 10 个
赠礼「空瓶 ×3」	每周目获得 3 个，最多可达 18 个

时间竞速

这也是系列传统了。读取通关存档后，无论二周目还是回到最终 BOSS 前，都可以通过漂流村出现的“漆黑水晶石”进入时间竞速环节。需要以固定的道具与角色等级挑战游戏中出现的所有 BOSS 及隐藏 BOSS。而在头目车轮战（BOSS RUSH）中，则需要连续挑战上述的所有 BOSS，尽管道具是固定的，但前一战剩下的道具可以延续到下一战中。

NIGHTMARE难度

普通玩家可在二周目再挑战 NIGHTMARE 难度，以解锁难度奖杯。这个难度下角色承受伤害提升为 3 倍，经验值也大幅下降。挑战 NIGHTMARE 难度前，建议尽可能提升角色等级、练满技能等级、打

造最强防具。若以一周目完美存档进入，整体游戏不会太难，最大的难关在第五部古代时期，等级装备均被锁定的丹娜需要单挑 BOSS，手残党注意在此战前多收集一些古代的龙树果实。

游戏技巧

强化角色

除了等级与装备外，使用游戏中的各种灵药也可以把角色的能力值刷上去。在终盘可以直接调合出来，需要大量的里姆草。刷里姆草的同时也可以配合经验值提升的料理，把角色等级练上去，一举两得。

在角色等级高得难以获得足够的经验值时，可以通过钓凶暴鱼与食用修行者的妙药来继续提升。主线中获得的“修行者的妙药”务必留到最后阶段再来使用。

快速提升技能熟练度



技能等级需要配合“战士刻印”、“贤者的指环”等饰品与虫窝来进行提升。如上图所示，找到虫窝后，装上增加熟练度与 SP 减轻为 1/2 的配件，就可以对着无敌的虫窝开刷了。推荐利用望乡岬的虫窝，HP 不足时可以直接站在一边回复。

高速移动与防御的运用

高难度下，来自敌人的伤害急剧提升，要想保护自己，就必须掌握拥有无敌时间的高速移动与防御。基本来说，面对范围窄且快的攻击时使用高速移动为佳，而范围广且前摇明显的攻击，可以用无敌时间更长的高速防御。

流程攻略

序幕 盖提海之夜

●伦巴底号

可以自由移动后，前往船长室发生剧情。打开小地图可看到主线提示的红色感叹号图示，与所有主线剧情有关的角色对话：船舱房间内的金发少女、一身黑衣的青年；厨房内的多奇；甲板上的碧发大叔。之后离开当前区域时再次发生剧情。经由甲板抵达船长室，剧情后离开船长室，就会发生本作的第一场战斗。

BOSS 战

未知的触手 等级：4

教程战，玩家按提示进行基本的战斗操作即可。提示闪避时敌人的攻击频率较慢，比较耗时，可以看准时机发动高速移动，趁机输出。

第一部 赛连岛

●不知名海岸

亚特鲁一如既往地被冲上了未知的海滩，调查前方不远处的剑并选“是”就能获得初期武器“生锈的剑”。之后发生一场杂兵战，亚特鲁会习得第一个技能，并强制让玩家装备。

之后一路往西前进，攻击属性为“射”的兰可莎加入队伍，此后可以通过□键交换操作角色。杂兵战后，兰可莎决定与亚特鲁一起行动，寻找安全的地方。从黄色出口离开此区域。

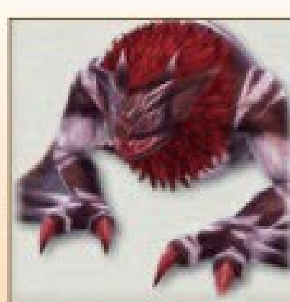
●平静海湾

进入海湾后兰可莎暂时离队。亚特鲁调查水晶石后继续往南前进，在海边得到漂流物“红肉×3”后重置回海湾入口，登上高台与兰可莎对话让她再次入队，然后进入西北处的洞口，立刻左转就会进入下一区域。

●水音洞窟

调查洞窟内的主线图示处，打开 2 个宝箱并获得武器后继续前进。一旦离开洞窟就会发生 BOSS 战，不要忘了接触出口处的水晶石。

BOSS 战



毕夫泰利查蝠 等级：5

EX 技能会在本战解锁，按 R+L 键就能发动。进入战斗后 EXTRA 量表已经自动蓄满，可以看准机会来一发，大幅削减 BOSS 的血量。BOSS 的攻击前摇都比较明显，建议提前闪避。手臂高举后会发动横扫；跳起则是全身砸击，注意落地时带起的冲击波；张开大嘴时则是准备发动直线的远距离冲击波。

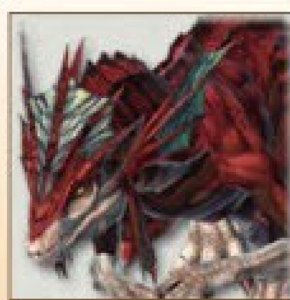
●平静海湾

战斗后再度回到海湾，与船长对话后设施“调药场”开放，今后使用指定材料就可以进行调药了。游戏序盘也正式结束，世界地图的功能开放，可以通过各种便利功能查看探索率与设定目的地。

●不知名海岸

一路前进，路上会遇到一些弱点为打属性的敌人，非常硬，建议直接避开。一些特殊地形例如藤蔓等需要之后获得的冒险用品才能翻越。前进至目的地发生 BOSS 战，战前攻击属性为“打”的萨哈德加入队伍。

BOSS 战



阿伐洛德拉基 等级：7

弱点在头部，其他位置基本不会受到伤害，因此最好趁它低头咬人或发了火焰波之后发动攻击。如果在 BOSS 身旁或背后，它还会进行撞击或尾巴攻击，维持在它正前方并使用闪避与高速防御是最有效率的思路。另外，萨哈德的技能“大浪”可以直接从中远距离打到高处的头部，操作他会方便很多。

●平静海湾

通过世界地图直接飞回据点，与多奇汇合。发生大量剧情后第一部结束，萨哈德离队。

第二部 漂流者的狂宴

●漂流村

睡醒后，亚特鲁的服装也从水手服换为经典的红色冒险套装。与篝火前的萨哈德对话后，需要钓鱼并确认各设施的功能，按小地图的主线事件图示一个个完成吧。调查仓库、打铁场并在海滩钓鱼后，与多奇对话，就能获得海鲜汤的食谱并开放烹调场的“料理”系统。



之后到高台与巴巴罗斯船长发生剧情，开放“任务”系统，可以从布告栏上得知当前进行中的任务。注意游戏中的任务大多自带期限，一旦错过就不能重来，最好尽可能把任务清完再继续其他内容。

■支线任务

No01	制作床铺		
委托人	巴巴罗斯船长	期限	至第二部终盘
内容	鲜艳木材 ×3	报酬	木盾 ×1
攻略说明			

・在水音洞窟与不知名海岸的采集点可以收集到鲜艳木材。
・也可以在仓库用柔韧小枝 ×10 交换出鲜艳木材。

No02	储备用材料		
委托人	多奇	期限	至第五部中盘
内容	浑浊粘液 ×12、轻盈骨头 ×8	报酬	猛兽爪 ×1
攻略说明			

・与多奇对话了解任务详情。
・两种材料都可以在不知名海岸的怪物身上获得。
・完成任务后，仓库里可交换的素材会增加。

●不知名海岸

前往最初醒来的海滩，调查拦住路口的巨木（需5人），开启“支援请求”系统。道路打开后继续前进，来到新区域。

●白滨岬

在深处的目的地救出漂流者爱丽森，自动回到漂流村。

●漂流村

与洞窟内的爱丽森对话，裁缝店可以购买防具与配件了。

■支线任务

No03	制作帘幕		
委托人	兰可莎	期限	至第二部终盘
内容	柔质纤维 ×2	报酬	硕大库鲁果实 ×5
攻略说明			

・与兰可莎对话了解任务详情。
・可以在不知名海岸的体表柔软类怪物（海星等）身上获得，但掉率偏低，善用高速移动与高速防御可以提高掉率。推主线的过程中就可以完成收集。



●不知名海岸

调查拦住路口的砂岩（需6人）后通过，一路前进至目的地发现第一个野营地。在野营地可以制作料理，休息回复SP与EXTRA量表，而且具备水晶石那种快速传送的功能。离开后抵达新区域。

●隆起珊瑚林

宝箱开始藏在比较隐秘的地方，比如树后、阴影处等。森林深处的瓜拉尼加蟹是一种比较麻烦的怪物，弱点为打属性，会吐毒雾，考虑到之后的战斗，身上最好备有足够的解毒药。在BOSS战前会救出漂流者柯伦侯爵与基尔戈，之后点亮水晶石，来到湖边进入BOSS战。

BOSS 战



塞尔班陆龟 等级：13

弱点为头部与尾巴，其他位置很难打出伤害，尽量绕后打尾巴会比较安全。另外战斗中很容易中毒，高难度下没有足够的解毒药会十分被动，若不幸失败，可以直接回据点，在漂流者基尔戈开的诊疗所调配解毒药。棘手的攻击手段为背部喷出的毒泡和张嘴发动的毒息。

●隆起珊瑚林

继续前进，在海贼的尸体上得到冒险用品“攀绳手套”，打开道具选单并在“冒险用品”项目下装备好，就可以攀爬上藤蔓了。推倒桥后千万不要忘了桥下的宝箱里有技能书，一路探索至新景点就会发生剧情，首场迎击战发生，要求亚特鲁等人立即直接传送回据点，挽救危机。

●漂流村

进行迎击战前，先与漂流者基尔戈对话，诊疗所正式开张，可以在此配药。把手头的武器尽可能强化，准备好一切后与多奇对话，展开迎击战。

■迎击战

No01	迎战兽群！		
地区	海边	期限	–
攻略说明			

共有3波敌人，最后的敌人为谢博海狗，贴身战斗时要注意它的连续攻击。
S评价所需分数：80000



●隆起珊瑚林

快速传送至“隆起珊瑚林・中间”，继续探索未知的世界。巨大的藤蔓墙上左摇杆推左并按 ×/L 键可以快速攀跃，而间隔的2片藤蔓间也需要用这种方法通过。碰触深处的水晶石后，继续前进就会进入BOSS战。

BOSS 战



克拉里昂蜥 等级：14

战斗开始时敌人在狭窄的树干上，很难在攻击的同时进行有效回避，本战非常考验玩家发动高速移动的技术。BOSS使用毒舌的瞬间发动高速移动接近BOSS，将其血量削减到60%以下，它会把我方震落并倒吊在树干上，最后也会掉落平台，开始使用带毒的消化液攻击，注意解毒措施，可以佩戴白蛇护身符。在树干时，使用亚特鲁的技能“冲天陀螺”会产生多段攻击，非常有效。

●远鸣海滩

中央的平台需要稍微绕行一下才能登上去，有宝箱与新景点。救出海滩旁的漂流者凯特琳后，自动回到漂流村。

●漂流村

凯特琳的武器工坊开放，可以进行“冶炼”了，首先按提示将亚特鲁的短剑冶炼为长剑。之后要积极进行冶炼，后期会出现角色经过剧情后自动换武器的情况，这样一来玩家将无法集齐所有道具。准备离开时船长会叫住亚特鲁，并交给他一个必要任务“No04 建设监视塔”。出发前到布告栏查阅一下新任务吧。

■支线任务

No05	制作小船		
委托人	漂流村	期限	至第二部终盘
内容	拉特加树脂 ×3	报酬	皮手套
攻略说明			

・拉特加树脂可以在隆起珊瑚林西南上层的采集点低几率获得。传送至“不知名海岸・野营地”，进入珊瑚林后左转就可以抵达该区域。
・交纳素材给多奇，选择“枝干少的木头→底部→船桨”，回答正确可以额外获得成熟椰子 ×5。

No06	裁缝练习		
委托人	爱丽森	期限	至第五部中盘
内容	粗厚皮革 ×3	报酬	黄金斗篷
攻略说明			

・一般到这里已经拥有大量低阶素材，直接在仓库用薄皮革 ×10 交换出来吧。
・任务完成后，裁缝店的装饰品会增加。

No07	扫荡舒帕虫		
委托人	漂流村	期限	至第六部终盘
内容	讨伐舒帕虫	报酬	生命灵药
攻略说明			

・与船长对话了解任务详情。
・怪物群位于不知名海岸，在之后主线中进入大峡谷流域区域后，立刻从小路的黄色出口回到不知名海岸并往左走就能找到。
・舒帕虫群的数量与血量都略多，最好把它们吸引得聚集到一起，直接用EX技能清场。
・向船长报告。



●不知名海岸

为了完成必要任务，首先传送至“不知名海岸・野营地”，之后来到图示的目的地，调查拦住路口的土砂（需9人）后通过，进入大峡谷流域。

●大峡谷流域

首先完成上文提到的支线任务No07，然后沿路前进发生剧情，北侧的迷雾里会有异形怪物，迅速离开该区域。共有3个需要调查的主线任务点，分别为岩石、漂流物与大树，除海滩上，北侧与东北侧出口各有1个。中途会遇到胡麦尔，但他冷酷地离去了。在洞穴的篝火休息一晚后，继续前进会发现一处监视塔。

这张地图最棘手的敌人为施朋草，血厚攻高，一定要善用高速防御与高速移动才能顺利击杀，是此阶段练级练手的最佳对象。调查完3个任务点后，直接传送回漂流村并与船长对话，完成必要任务No04。

探索 走大峡谷流域西南侧出口，西侧尽头发现瀑布钟乳洞。点亮水晶石并找到漂流者妮亚修女后直接离去，等今后得到冒险用品“夜光石”后再来。

●大峡谷流域

漂流村大段剧情结束后，村子也越发像样了，亚特鲁等人继续出发，完成自己的职责。这次先传送到“大峡谷流域・野营地”，之后往高处北侧出口出去，进入高原区，继续往北直到抵达黄色出口，进入新的区域。

●群兽之丘

前行一会就会发生剧情，攻击属性为“射”的胡麦尔加入队伍。胡麦尔加入后，可以清除在大峡谷流域堵路的大石（需10人）并获得里头的宝箱。群兽之丘有2个主线任务点，其中东南方的任务点被虫窝所阻挡，只能优先选择北方那个。在野营地休息后，进入新的地图吧。

●侵蚀谷

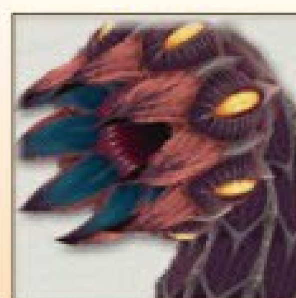
越是深入，视野就越黑。沿路

需破坏墙上的水晶得到光源，蝙蝠与蜘蛛型的敌人会因为水晶的光而眩晕，可以利用这一特性降低战斗消耗。另外在水道中有一种 35 级的蛙型被动敌人，现阶段最好不要惹它。由于洞窟过于昏暗，建议先直线前进，到终点处点亮水晶石时，小佩罗会通知迎击战 No02 开始，必须先回去把迎击战打了，否则很快就会刷掉。之后传送回“侵蚀谷・中间”的水晶石，继续前进就会进入 BOSS 战。

■迎击战

No02	来自碧海的使者！		
地区	海边	期限	BOSS 战 格鲁冈毒蛛
攻略说明			
共有 4 波敌人，甲壳类居多。最后一波会突然出现 2 只瓜拉尼加蟹，最好提前有意识地把战场移到海边，萨哈德的 EX 技能也要留到这个时候再用。 S 评价所需分数：85000			

BOSS 战



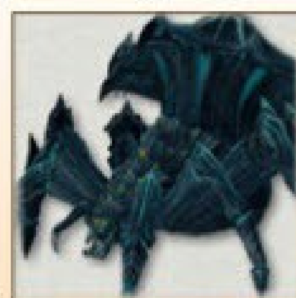
隆布留砂虫 / 成虫 等级：20

根据难度的不同，冒出地面的砂虫数也不同，最多可达 4 只。一般以头槌、消化液来攻击，一旦潜入地底还会进行偷袭，建议一直保持回避动作来移动。用技能可以打破墙壁上的水晶获得光源，把握 BOSS 的位置。打掉 4 条砂虫就会逼出成虫，成虫会多一个放射性光线攻击，需要尽快移动到它背后去躲避。

●侵蚀谷

战胜 BOSS 后从宝箱中获得冒险用品“夜光石”，马上装备，昏暗的洞窟就会亮起来，探索也方便了许多。侵蚀谷地图非常大，在点亮最深处的水晶石后，继续前进会展开 BOSS 战。也可以先去回收之前没能拿到的一些宝箱，但巨蛙目前还是别碰为妙。

BOSS 战



格鲁冈毒蛛 等级：23

擅长各种异常状态的大蜘蛛，一周目到这个时候身上的药物不算充足，因此吃药也成了一种奢侈。如果中了麻痹之类的状态，干脆就换人等待自然恢复吧。小怪也会施加暗黑状态，一定要先击碎周围的水晶获取光源，优先把杂兵清掉。BOSS 血量削减至 50% 以下后会使用更强的攻击，尤其是大范围的毒雾非常棘手，事先要准备好解毒药。

●日出海滩

BOSS 战结束后继续前进离开侵蚀谷，在日出海滩救出漂流者蒂娜，之后会直接回到漂流村。海滩边有个新景点不要忘了。

●漂流村

仓库升级为交易所，可以交换重要的“空瓶”与“驱虫香”了。另外把 BOSS 战获得的燃石交给武器工坊的凯特琳，能够冶炼出新的武器与制作防具。剧情后得到了驱虫香，可以打开群兽之丘的道路了。驱虫香算是比较奇特的消耗品，保持身上有 2 个左右为佳。另外交易所稀有品的“赌徒的硬币”可以增加稀有道具的掉率，有条件的话可以装备一个。

探索

不知名海岸最后的堵路岩石（需 11 人）已能打开，然后可以优先探索“迎风丘陵”与“水源瀑布”，在丘陵的最高处有新景点，瀑布底层的空地上还有大量宝箱与采集点，是现阶段最容易获得铁矿石的地方，但更深处的地下水脉在现阶段是不能探索的。

■支线任务

No08	寻找海盗的宝藏		
委托人	蒂娜	期限	至第五部中盘
内容	寻找宝藏	报酬	苍蓝调合书《甘》
攻略说明			
・与蒂娜对话了解任务详情。 ・此任务可在之后的主线中顺便完成。 ・宝藏位置在长角海岸的景点“蜂塚”附近，激活景点后调查地上的石块即可获得。			

No09	美味餐点		
委托人	柯伦侯爵	期限	至第二部终盘
内容	香煎鱼	报酬	防御灵药
攻略说明			
・此任务可在之后的主线中顺便完成。 ・香煎鱼的食谱在修朗丛林地带的宝箱中。宝箱前有虫窝，需要使用驱虫香。 ・到手后立刻回村制作并交纳，以防过期。			

●群兽之丘

传送至“群兽之丘・北侧野营地”，往东南前进至虫窝位置，使用道具驱虫香就能打开左边的道路，激活南侧的野营地。继续前进，进入新地图修朗丛林地带。

探索

走右边的虫窝道路，进入群兽之丘的另一区域后，南侧出口连接“长角海岸”，然后从海岸可以进入“水与森林之丘”。建议在进行下一个主线前先行探索这 2 个区域。

【长角海岸】

能够完成支线任务 No08 并救出漂流者瑞亚（要在隔壁区找到皮卡多，瑞亚才会跟玩家走，参考地图上的绿色问号）。农场系统也就此解放。

【水与森林之丘】

目前这里的敌人还比较强，但直接从长角海岸穿过来的话，可以很快抵达倒落树木（需 12 人）的位置，然后可以优先点亮水晶石、解锁野营地并救出漂流者蜜拉妲。另外，水与森林之丘的深处有一个巨大的遗迹状建筑，有 1 个宝箱藏在建筑的最顶部。

●修朗丛林地带

前进会救出漂流者艾尔朗。泥沼地形里行动缓慢且无法跳跃，路上的收集就先放在一边吧。不过注意第一个区域就能攀上藤蔓、通过虫窝并获得“食谱・香煎鱼”，立刻回据点把支线任务 No09 完成吧。接近水晶石时，迎击战 No03 发生。

■迎击战

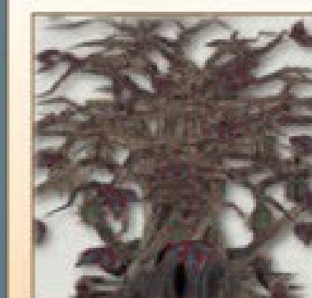
No03	统领大军的王者		
地区	山	最终期限	BOSS 战 勒士比苏斯
攻略说明			
战前最好强化一下漂流村。共有 3 波敌人，中途最麻烦的是威尔海星与施朋草，会快速摧毁我方防御设施。最后的头目为毕夫泰利查蝠，要小心它的下砸攻击。 S 评价所需分数：65000			



●修朗丛林地带

传送至“密林地带・中间”的水晶石，前进为 BOSS 战。

BOSS 战



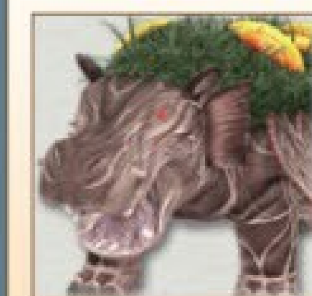
麦加曼德拉树 等级：26

弱点并非树木本体，而是地上的果实。壳子闭合时无法造成伤害，得等它露出光亮部位才行。使用亚特鲁的范围攻击技能“剑光一闪”能同时击中多个果实，十分有效。BOSS 的范围攻击相当难躲，尤其是砸落果实这招特别棘手，不得不回复 HP 时建议跳到外围的小岛上，会比较安全。

●修朗丛林地带

BOSS 战后获得冒险用品“浮筒鞋”，穿上就可以在泥沼上走动了。继续前进至主线图示处，发现奇怪的人影。之后可以在宝箱中获得“探索心得《森》”，能够增加冒险用品装备数，务必要拿到。到达最深处的水晶石，又是一场 BOSS 战。

BOSS 战



勒士比苏斯 等级：28

一开始会潜在泥沼中，背上的 6 个黄点是它的弱点，其他部分均无法产生伤害。潜水后有时会急速上浮并砸落水中，造成带伤害的水波，看准时机使用高速防御即可。待 6 个黄点均被破坏，它就会上岸，上岸时可以攻击它的身体部位。一段时间后它再次进入泥沼，周而复始。在施展放电攻击前，它身上的鳍会发光，注意回避。

●奇岩海岸

若继续推进奇岩海岸的剧情，部分支线任务会失效。另外，此前一定要把胡麦尔的武器冶炼到最高。救出岩石后的漂流者里席特，小佩罗紧急召集亚特鲁等人回漂流村，没想到胡麦尔却中途消失，离开了队伍。

●漂流村

前往主线图示处，剧情后发生迎击战。



热门攻略 攻略透解 ▼伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

■迎击战

No04	突击！异形怪兽来袭！		
地区	海	最终期限	–
攻略说明			
共有4波敌人，最后一波的头目为阿伐洛德拉基，弱点在头部，现在亚特鲁也学会冲天陀螺等能够打到高位的技能了。注意若站在头目的正前方，它会发动威吓将己方推开。			
S评价所需分数：65000			



●漂流村

夜晚剧情中获得"食谱·咸派"，翌日发现柯伦侯爵不知所踪，开始寻找线索。先在海边与萨哈德对话，然后调查栈桥边浮着的绳子，再度与萨哈德对话。为了追回侯爵，众人离开村子。

●白滨岬

直接传送至"白滨岬"的水晶石，一路跑到最南端。发生杂兵战：欧凯拉鱼 ×4。胜利后目睹惨烈的一幕，自动返回漂流村。

●漂流村

按照地图的主线图示，与集会的基尔戈医生、洞窟里的里希特和巴巴罗斯船长以及高处的胡麦尔对话，获得线索。接着离开村子。

●不知名海岸

剧情后，调查附近的树木。

●漂流村

前往主线图示处，揭发基尔戈的真面目。为了抓住这个凶手，亚特鲁等人离开村子，在鹦鹉佩罗的指引下直追犯人。

●不知名海岸

按照地图上的主线图示不断前进，在水晶石之后的空地发生BOSS战。

BOSS战



基尔戈·魏斯曼 等级：29

首位人形BOSS，攻击武器为钢丝，高难度的第一个噩梦。远近距离的攻击方式花样繁多，且附带异常属性失血，一定要准备好止血药。攻击的前摇动作比较明显但很快，看到他抬手就得立刻回避，以求发动高速移动。此外，BOSS还会布置陷阱，在陷阱消失前要小心自己的站位。

●不知名海岸

战胜BOSS后回到船长的位置，悲痛的剧情之后，救出漂流者葵娜，本章结束。

第三部 越过钢盔岩

●巨树寺院

终于可以操作本作的另一位主角"丹娜"了。古代的丹娜锁定等级与装备，拥有理法具"始祖鸟翅膀"，可以二段跳。丹娜获得的素材会直接成为亚特鲁的持有品。按顺序与巨树寺院1楼的珊娜、塞西莉→2楼的兀格娜妲→1楼的亚多拉对话，选择"出发前往大峡谷"。

●大峡谷

峡谷内偶尔会刮起飓风，需要躲在石块后面等候，注意过桥的时候不要被吹下去了。一路前进至最深处，发生剧情后再度回到亚特鲁的视角。

●漂流村

在集会所发生剧情后，来到武器工坊附近，交易所新增"礼物"。之后就可以通过送礼解锁角色的好感事件了。继续前进至最高处与兰可莎对话，艾尔朗的"工艺店"开张。

■支线任务

No10	祈愿树		
委托人	萨哈德	期限	至第五部中盘
内容	寻找祈愿木	报酬	白肉 ×10
攻略说明			
·与萨哈德对话了解任务详情。 ·此任务可在之后的主线中顺便完成。 ·祈愿木在钢盔岩中层位置。 ·交纳给萨哈德。			

No11	调合新药		
委托人	里斯特	期限	至第五部中盘
内容	光泽粘液 ×1、光辉草叶 ×1	报酬	奋迅水
攻略说明			
·两种素材都可以通过打倒水与森林之丘的敌人"赫米特风草"获得，但周围有高等级的恐龙，一定要小心。 ·交给里斯特。			

No12	讨伐阿基阿基拉鸟		
委托人	漂流村	期限	至第六部终盘
内容	讨伐阿基阿基拉鸟	报酬	力量灵药
攻略说明			
·与艾尔朗对话了解任务详情。 ·直接传送到"大峡谷流域·野营地"，地图上已经标出位置了。阿基阿基拉鸟等级为32，弱点为射属性。 ·向艾尔朗报告。			

●大峡谷流域

传送至"大峡谷流域·野营地"，前往高原，往通往群兽之丘的出口靠近。在岔口处会发生剧情，发现新的道路。走树干进入新地图。

●古代种间道

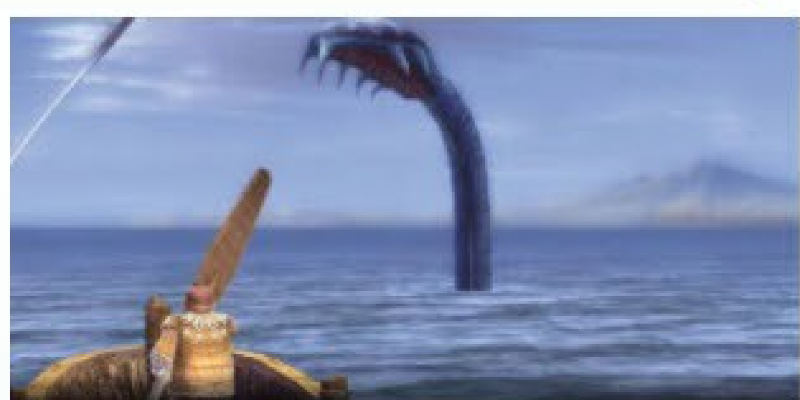
通过树干来到峡谷对岸，一路攀着藤蔓前进。现阶段遇到的古代种是无法击溃的，无视它们直接前进吧。来到野营地睡一觉后，正式进入钢盔岩。

●钢盔岩

如果之前接下了支线任务No10，此时就能在地图上看到任务位置，但注意祈愿木的位置在中层。遇到古代种依旧要绕道，这张图的山道较多，使用萨哈德的技能"大撞角"有奇效。路上会提示迎击战，但最好坚持到山腰的小屋前点亮水晶石并调查了小屋之后再回去。调查了小屋内的花与桌上的记事簿、书架后，就可以先回去打迎击战了。

■迎击战

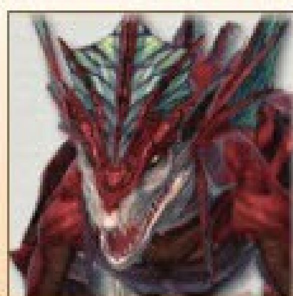
No05	来自漆黑深海的使者		
地区	海	最终期限	BOSS战 阿伐洛德拉基
攻略说明			
尽可能把昏眩铜锣装上。共有4波敌人，后期的瓜拉尼加蟹出现后，需要操作萨哈德尽快击破，否则其他杂兵会趁机入侵。			
S评价所需分数：70000			



●钢盔岩

迎击战后，传送至"钢盔岩的小屋"，把快捷通道的桥和梯子放下去后，继续往中层深处探索。中途不要忘了找到祈祷木完成支线任务No10。点亮洞前水晶石后做好准备，进洞会发生BOSS战。

BOSS战



阿伐洛德拉基 等级：32

包括迎击战在内，这是第三次与它战斗，除了等级提升外没有太大变化，相信大家都不再陌生。弱点在头部，位于它正面会进行威吓把己方推远。血量削减到50%以下时，还会增加喷火的攻击，火球落地后带起的冲击波要小心躲避。

●钢盔岩

战后自动回到小屋，攻击属性为"打"的莉歌塔加入队伍。然后直接飞回据点吧。

●漂流村

剧情后来到集会所，鲸头鹳定居村子，给它喂鱼会回礼，还会参加村子里的迎击战。

●大峡谷流域

传送至"大峡谷流域"，前往主线图示处。走沼泽左侧的小道，一路走到有吊桥的位置，发起支援后通过，抵达新地图。

●西麓高原

高原往北前进，往上攀登就会发现主线的目的地古王严窟。路上的弗士迪萨猿体型庞大，攻击力也十分高，尽量引过来围殴，切勿陷入群战。

●古王严窟

调查洞窟中央的采掘地点，得到太阳钢原石。

探索

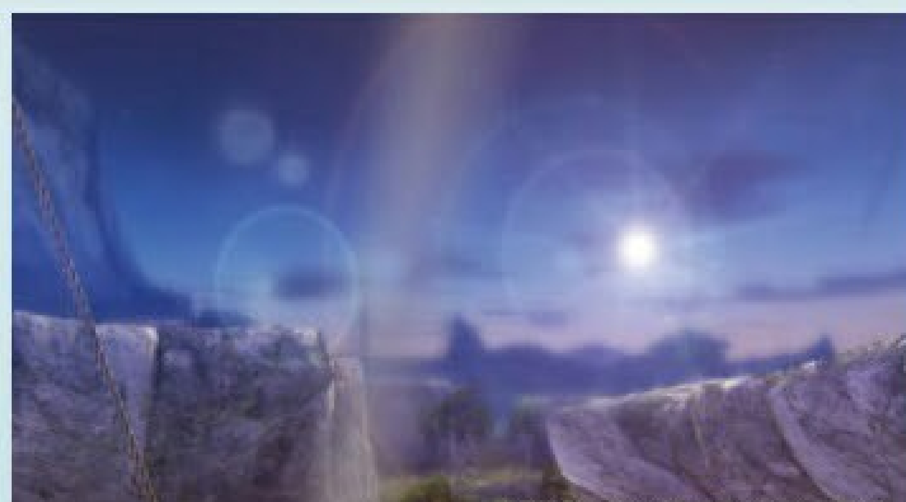
从古王严窟出来回到西麓高原，往右继续前进，可以在一场杂兵战后救出漂流者奥斯汀。附近的另一个绿色图示处则是新景点。

●漂流村

带着太阳钢原石回到漂流村，终于获得击败古代种的力量了。剧情后再次进入迎击战，准备好后与多奇对话，狠狠地揍这帮古代种一顿吧。

■迎击战

No06	凶猛古代种再现！		
地区	山	最终期限	–
攻略说明			
共有5波敌人，强化时多放几个诱饵拖时间，以防防御栅栏被攻破。龟型古代种的弱点在头部，最后的头目又是阿伐洛德拉基，这已经是第四次对上它了，小心它的喷火应该就不会有什么问题。			
S评价所需分数：120000			



支线任务

No13	测试试作品性能		
委托人	艾尔朗	期限	至第五部中盘
内容	测试装备	报酬	暴龙肩甲
攻略说明			

·与艾尔朗对话了解任务详情。
·把铅色肩甲装备上，直接传送到"钢盔岩·半山腰"，往西的山洞内有1只古代种。重复2次，任务完成。
·向艾尔朗报告。

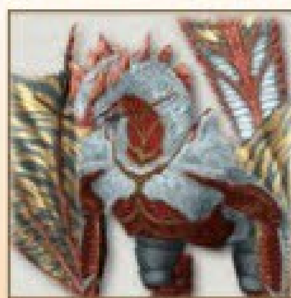
No14	向神祈祷		
委托人	妮亚修女	期限	至第五部中盘
内容	前往迎风丘陵	报酬	疗愈药水
攻略说明			

·与妮亚修女对话了解任务详情。
·准备好后再次与妮亚修女对话，然后传送到区域，带着她前往目的地。如果HP不足，站在那里不动就能回复。注意若离得太远，修女不会跟上。

●钢盔岩

传送至"钢盔岩·半山腰"，继续未完的探索。在前次BOSS战的那个空间内有一只咪西，喂它料理的话会回礼。一路上到最顶端，迎战本章最后的BOSS战。

BOSS战



基厄士邦 等级：35

BOSS会一直飞来飞去，非常烦人。就算靠近它，近距离攻击也很难够到。亚特鲁的技能"龙卷剑"在本战是比较有效率的持续伤害手段，而兰可莎的远距离技能也十分有效。BOSS的攻击方式单一，前摇明显，比较好躲，但后期连续喷火时地上可站的位置不多，必须小心移动。

●钢盔岩

击败BOSS后来到山顶，大段剧情后，胡麦尔归队，本章就此结束。

第四部 失落世界

●钢盔岩

从最深处的BOSS点继续前进，来到新地图"天崖山道"。

支线任务

No15	给师父的奉献		
委托人	莉歌塔	期限	至第六部终盘
内容	与金刚王战斗	报酬	师父的招式
攻略说明			

·与莉歌塔对话了解任务详情。
·准备好成熟芒果，传送到"隆起珊瑚林·最深处"，进入远鸣海岸把巨石（需14人）移除，探索的同时接近任务点，还会发现新景点。
·把成熟芒果交给金刚王后，需操作莉歌塔独自与它战斗。金刚王的招式非常容易发动高速防御，但要注意HP的回复。

No16	新来的不知去向		
委托人	瑞亚	期限	至第五部中盘
内容	寻找皮卡多	报酬	茄子 ×10
攻略说明			

·与瑞亚对话了解任务详情。
·村内会直接标示出相关地点，海边→监视塔2层→洞窟内调查3次完成。
·任务完成后，农场的生产力会上升。

No17	营养百分百的肉料理		
委托人	蜜拉姐	期限	至第五部中盘
内容	原始肉 ×3	报酬	食谱·肉与蘑菇
攻略说明			

·此任务可在之后的主线中顺便完成。
·原始肉是龙型古代种的掉落物，第五部剧情开始后，还能直接在交易所交换。
·交纳给蜜拉姐。

●天崖山道

一路前进，跑过漫长的山道与洞窟，洞窟内新景点附近的龙型古代种等级高达45，最好拿了景点就走，不要轻易挑战。离开山道后抵达新地图。

●寺院参拜道

往前走一点就到野营地了，剧情后切换到丹娜的视角。

●王都艾居亚斯

按主线图示依次与塔门前的卫兵→西侧的执政官对话，然后下楼梯发生剧情，最后前往北侧的耶坦尼亚王宫，与门卫对话进入王宫。剧情后，视角切回亚特鲁。

●寺院参拜道

从野营地出发，前进至新地图。

●提提斯原始林

这张地图的宝箱不少都是要从高处跳下才能拿到，另外也有需要二段跳才能抵达的位置。一路前进到水晶石附近发生剧情，莉歌塔暂时离队。点亮水晶石后进入洞窟。

●古代种巢穴

靠近昏迷的莉歌塔，剧情后归队重整。紧接着就是一场杂兵战。敌人大大小小多达8只，场面比较混乱，最好用EX技能快速解决。战后自动回到洞窟外。

●提提斯原始林

龙型古代种开始出现。进入原始林后，战斗难度变得越来越高，如果没有掌握好高速移动与防御会比较吃力，多准备些料理吧。小佩罗通知迎击战后，建议集齐原始肉后再回据点，可以顺便完成支线任务No17。



迎击战

No07	蠢动的旧世界居民		
地区	海	最终期限	至第四部终盘
攻略说明			

共有4波敌人，最后一波会接连出现6只葛班犰，必须用打属性技能打破外壳才能造成正常伤害。推荐操作莉歌塔并使用崩解率高的技能。
S评价所需分数：90000



●潘盖亚大平原

非常广阔的地图，徘徊着高等级的超大型古代种，所幸它们是性情温和的被动敌人，只要不主动出手就好了。地图上有2种主动的龙型古代种，散布距离较远，完全可以越级挑战逐一击破。景点"长老树"旁有一条沿着山崖的小道，尽头是个藏得比较深的宝箱。一直前进至尽头的野营地发生剧情后，调查正在共鸣的水晶石就会进入丹娜视角。

●巨树寺庙～王都艾居亚斯

离开内部来到正门，往东走前往主线图示处。注意别忘了提提斯参拜道上的隐藏任务，之后走过提提斯参拜道、多瓦尔大道并抵达王都艾居亚斯的水晶石，就会切换回亚特鲁的视角。

支线任务

耶坦尼亚	被遗忘的水道		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	修复水道	报酬	–
攻略说明			

·调查提提斯参拜地道图上的蓝点，修复水道。
·完成任务后，在现代篇可以获得原始林瀑布下的宝箱。



●潘盖亚大平原

沿树干离开野营地，抵达新地图。

※从现在开始，只要触摸特定位置的水晶石，就会切换到指定的古代时期。完成后按START打开菜单并选择"意识交替"就会回到现代。古代"潘盖亚大平原·野营地"旁有一棵龙树，每过一段时间就会刷新。高难度下为了突破今后丹娜单挑BOSS的主线剧情，可以在这里刷出一些龙树果实备用。

●耶坦尼亚王都遗迹

沿树干进入遗迹。遗迹内上锁的门与宝箱都需要在之后隐藏任务后才能打开，先跟着剧情追上人影吧。登上二楼会发生杂兵战，战后继续朝着主线图示处前进，穿过塔堂后遇到塔纳托斯，接下来按地图指示前往该地点，然后调查共鸣水晶石，视角切换为古代丹娜。

●王都艾居亚斯

完成2个隐藏任务后，再前往主线图示处调查水晶石，种下树苗为亚特鲁打开道路。

支线任务

耶坦尼亚	双胞胎捉迷藏		
委托人	–	期限	–
内容	寻找蜜雅	报酬	里姆花 ×3
攻略说明			

·这是个必要任务，前进时会遇到希雅并开始任务。
·地图上出现新的主线图示，一路往北走，在花坛背后发现蜜雅。

耶坦尼亚	消失于水底的钥匙		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	寻找钥匙	报酬	–
攻略说明			

·与王都西南站在水道旁的青年对话，为他找回钥匙。
·完成任务后，现代的卫兵库大门会打开，亚特鲁等人就可以进入了。

●耶坦尼亚王都遗迹

新的树干连通了断桥，前往巨树寺院。注意在找钥匙的隐藏任务完成后，就可以打开有3个宝箱的卫兵库大门了。

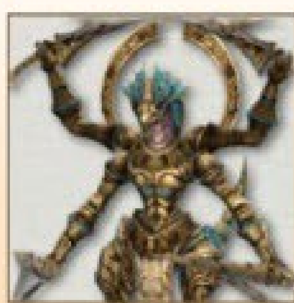
探索 调查潘盖亚大平原中部的绿色问号上的篝火，然后继续前往绿色问号处，救出漂流者席薇亚。

●巨树寺院

寺院内需要通过机关开门，钻密道经过丹娜的房间继续前进。最深处的门需要激活左右2个开关才能打开，进入后发生BOSS战。



BOSS 战



博拉奇翁 等级：40

靠近 BOSS 时，它主要使用四把剑进行攻击，前摇非常明显，站在它脚下瞄准时机发动高速移动是最有效的打法。削减血量至 70% 左右时，会使用火焰喷射攻击，到了 40% 以下还会扭动身体发动大范围旋转攻击，高速移动的无敌时间并不够用，此时就专注于高速防御吧。

●巨树庭院

BOSS 战后来到巨树庭园，走到肇始大树根部后，本章结束。

第五部 巨树巫女

●漂流村

剧情结束后，立刻会迎来一场必打的迎击战，“斩”属性的丹娜加入队伍。迎击战后得到燃石，交纳到工坊进行新武器的冶炼吧。之后清理支线任务，与金刚王战斗学习新技能后，就可以继续遗迹的探索了。

■迎击战

No08	来自太古的进军		
地区	山	最终期限	–
攻略说明			
共有 3 波敌人，最后一波开始前丹娜会入队。主要难点为数只龙型古代种的围攻，最好以 EX 技能一举突破。 S 评价所需分数：135000			



■支线任务

No18	收集逃生船的资材		
委托人	漂流村	期限	至第五部中盘
内容	鲜艳木材 ×20、粗厚皮革 ×20、铁矿石 ×10	报酬	盗贼手环
攻略说明			
・打到现在应该有许多相应素材了，如果不足，可以在交易所进行交换或兑转。 ・交纳给多奇。			

No19	送蛋		
委托人	胡麦尔	期限	至第五部中盘
内容	把蛋送回龙巢	报酬	理晶石 ×5
攻略说明			
・与胡麦尔对话了解任务详情。 ・龙巢在“大石柱的风穴”，需要进行二段跳才能抵达龙巢。在主线获得冒险用品“始祖鸟翅膀”之后再去吧，具体请参考后文攻略中的探索提示。			

No20	航海护身符		
委托人	葵娜	期限	至第六部终盘
内容	龙鳞 ×3	报酬	成熟芒果 ×5
攻略说明			
・与葵娜对话了解任务详情。 ・龙鳞是龙型古代种的掉落品，在角色等级到 Lv50 后，龙鳞的掉率会上升。 ・交纳给葵娜。			

No21	扫荡古拉杜那虫		
委托人	漂流村	期限	至第六部终盘
内容	打败虫群	报酬	防御灵药 ×2
攻略说明			
・与艾尔朗对话了解任务详情。 ・古拉杜那虫群在钢盔岩中层，传送至“钢盔岩・半山腰”并进入之前的 BOSS 区域就会发现。使用驱虫香可以事半功倍，接下来用大范围技能清扫吧。 ・向艾尔朗汇报。			

■与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送至“侵蚀谷・最深处”并抵达日出海滩。这次是萨哈德与 Lv43 的金刚王单挑，除了教给萨哈德的技能，其他攻击都很好预判。胜利后萨哈德学会“狂风拳”。

●耶坦尼亚王都遗迹

传送至“耶坦尼亚王都遗迹・王宫前”，前往东北侧的门，来到新地图。

●多瓦尔大道

一路前进至主线任务点，路上不要忘了救出漂流者。抵达后会切换到古代剧情，这次切换后会有讨伐古代种的隐藏任务，高难度下注意刷龙树果实。

■探索

在多瓦尔大道前进的路上会发现 2 只龙型古代种堵在藤蔓之下，战胜后爬上藤蔓，就可以救出漂流者卡修。

●王都艾居亚斯

从东北出口前往多瓦尔大道。

●多瓦尔大道

地图不大，但却有 2 个隐藏任务。解决任务后前往东侧的主线图示处种树，切换回现代剧情。



■支线任务

耶坦尼亚	讨伐龙种①		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	击败贾冈霸王龙	报酬	–
攻略说明			
・目标在多瓦尔大道西侧。 ・Lv60 的贾冈霸王龙主要以头部与尾巴为攻击手段，尽可能维持位置在它的侧面，瞄准弱点的脚部输出。如果要使用丹娜的 EX 技能，不要忘了先发动“龙气”。			

耶坦尼亚	巫女的施与		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	交纳龙树宝果	报酬	–
攻略说明			
・在多瓦尔大道西侧的树上获得龙树宝果，站在石块上跳斩即可。 ・交纳给大道东侧黄点处的雌鹿。 ・完成任务后，现代的潘盖亚大平原会新增景点，附近可以获得龙树果实。			

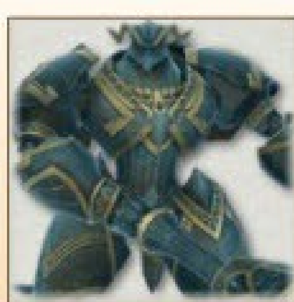
●多瓦尔大道

大量剧情后，沿树干与藤蔓组成的道路进入巴赫斜塔。

●巴赫斜塔

一路往上爬行，通道比较狭窄且敌人起手速度较快，最好以高速移动或防御来反制。点亮水晶石后为 BOSS 战。

BOSS 战



艾克斯梅迪 等级：43

敌人的攻击力非常非常高，高难度下，高速移动与防御一旦失败会直接进入濒死状态。其中最可怕的技能就是两手握住武器后的高速回旋攻击，看到它抬手就要立刻往后撤。建议尽可能远离 BOSS，并以胡麦尔的超远距离技能“审判”来输出伤害。

●巴赫斜塔

战胜 BOSS 后可以得到冒险用品“始祖鸟翅膀”，二段跳神器，装上它之后就可以抵达此前上不去的位置了，不要忘了先出去把支线任务 No19 完成。

●巴赫斜塔

离开 BOSS 点右转就有使用二段跳的位置，继续往上探索。在第 6 层需要解开机关，点亮最深处的水晶石后，准备 BOSS 战吧。

■探索

清除潘盖亚大平原的石柱（需 18 人），探索新区域“大石柱的风穴”，并完成支线任务 No19。风穴内有许多石头，需要一路往上跳，中途请停下来观察一下周围的环境，防止遗漏宝箱。这张图最好不要用动作太大的技能，容易掉回地面，胡麦尔的“审判”是个好选择。



▲大石柱的风穴内，这个宝箱需要两次二段跳＋冲刺才能拿到，如果把握不好可以用技能垫一下，以丹娜为例：二段跳→冲刺→苍轮舞踏。也可以从更高处跳下，在空中调整落点。

BOSS 战



刻尔柏洛斯 等级：45

弱点为蓝色的装置，此外还有 2 台飞来飞去的无敌石像，无视它们，锁定蓝色球体攻击吧。蓝色球体血量清空后，本体的头部就会掉下来，在它再次恢复之前可以使用 EX 技能来积累伤害。由于场面比较混乱，一定要积极回避，会有很高几率发动高速移动。

●巴赫斜塔

战胜 BOSS 后继续前进到最高处，调查深处的记录板，剧情后直接飞回漂流村。

●漂流村

爬上监视塔最高处，居然遥遥看到了幽灵船！但在前去调查幽灵船之前，先完成支线内容吧。还可以把之前地图上遗漏的宝箱回收。

■支线任务

No22	故乡的花		
委托人	漂流村	期限	至第六部终盘
内容	寻找紫岭草	报酬	–
攻略说明			

・传送至“长角海岸”，用二段跳往东南方向前进，就能抵达紫岭草所在的新区域“望乡岬”。
・通往目的地的路上有障碍物土石(需16人)。
・抵达目的地后救出漂流者艾德。任务完成后激活迎击战No09。

■与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送至“修朗丛林地带・最深处”并抵达奇岩海岸。丹娜与金刚王单挑，胜利后学会“魔龙波”。

●望乡岬

传送至“望乡岬”，来到东侧海岸洞窟。

●东侧海岸洞窟

怪物库达波米的弱点为上方的球体，藏在壳子里是无敌的，得等它露出来。靠近幽灵船的过程中会

■迎击战

No09	智者们的袭击		
地区	海	最终期限	前往幽灵船前
攻略说明			

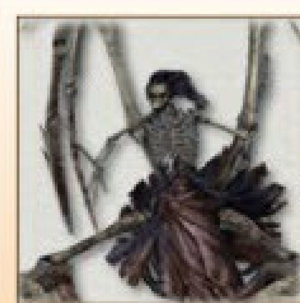
共有4波敌人，而且全都是比较难缠的敌人，战前尽可能强化一下村子吧。最后一波会接连出现6只弗士迪萨猿，它们会绕过诱饵直接打栅栏，看准它跳起的时候开始闪避，发动高速移动。
S评价所需分数：90000

发生杂兵战，用EX技能清场吧。远处的钓鱼点会钓上海盗骷髅，现阶段是无法击败它的，最好不要手贱。从宝箱里拿了“航海日志①”后就可以进入幽灵船了，注意一旦进入，海盗船会被暂时封锁，无法离开。

●海盗船艾列弗瑟瑞亚号

目前无法击倒船内的亡灵系敌人，尽可能规避战斗，直接从船舱的宝箱里拿到“航海日志②/③/④”，点亮水晶石后挑战BOSS。

BOSS战



海盗幽魂 等级：48

若过于靠近BOSS，它会使用速度较快的扫击，不大好躲。因此还不如与BOSS保持距离，等它使用冲击波之类比较好掌握时机的攻击时发动高速防御，再用丹娜、胡麦尔之类的角色在远处用技能磨血。战斗中的杂兵就算击倒也会复活，能无视就无视吧。

●海盗船艾列弗瑟瑞亚号

从宝箱中获得“航海日志⑤”，剧情后飞回漂流村。

●漂流村

地图上的传送功能可以直接飞到“景点”了。把燃石交纳到工坊，冶炼新的武器。在继续主线剧情前，建议先清理支线。

■支线任务

No23	鲜红的婴儿服		
委托人	艾德	期限	至第五部中盘
内容	刚质纤维×2、阳光牙×2	报酬	羽毛袜
攻略说明			

・完成No22后才会出现这个任务。
・目前还无法在交易所直接换出阳光牙，耶坦尼亚王国的基冈霸王龙掉率比较高。
・交纳给艾德后发生剧情，可以为婴儿取名字。

No24	巨大仇敌		
委托人	塔纳托斯	期限	至第五部中盘
内容	钓鱼	报酬	隐者的妙药
攻略说明			

・与塔纳托斯对话了解任务详情。
・位置在水与森林之丘，走到图示附近会发现湖中有鱼踪，将它钓起来吧。
・向塔纳托斯报告。

No25	振奋人心的演奏会		
委托人	奥斯汀	期限	至第五部中盘
内容	寻找古代乐谱	报酬	霸王水
攻略说明			

・与奥斯汀对话了解任务详情。
・传送至“耶坦尼亚王都遗迹”，触摸水晶石回到古代，与诗人塞帕→西侧区域的柯珠拉对话，回到现代。
・传送至“多瓦尔大道・野营地”，触摸水晶石回到古代，进入王都与卫兵勒斯特尔对话，回到现代。
・传送至“巨树寺院・前”，进入寺院内的丹娜房间，获得“天蓝丰穰的乐谱”。
・交纳给奥斯汀。
※也可以在主线能够抵达王宫之后再来寻找这几位NPC。

■与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送至“钢盔岩・山顶”。兰可莎与金刚王单挑，胜利后学会“连环风暴”。



●耶坦尼亚王都遗迹

传送至“耶坦尼亚王都遗迹・王宫前”，调查共鸣的水晶石，切换到古代。

●巨树寺院～王都艾居亚斯

离开巨树寺院，来到王都艾居亚斯后，先把隐藏支线完成，然后抵达王宫前种树。剧情后切换回现代。

■支线任务

耶坦尼亚	古老的祝福大门		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	修复大门	报酬	–
攻略说明			

・进入王都西侧，靠近祝福大门前的青年，帮忙修复大门。
・任务完成后，就可以在现代打开这道大门，探索新地图了。



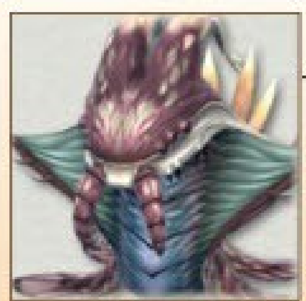
●耶坦尼亚王都遗迹

新的大树已经将王宫撑起，进入王宫探索吧。

●始生代大树

王宫下层被水淹没，暂时无法进入。进入洞窟后，如果被漩涡卷入会受到伤害，而在水深的地方呼吸量表清空也会受伤，先不要管路上的东西，尽快前进至水晶石，迎战BOSS。

BOSS战



腔棘帝鱼 等级：51

本战的杂兵会使用麻痹攻击，而且不停复活。BOSS本身最危险的攻击为大范围放电，一旦看到它蓄力就需要移动到杂兵所在的土地上。基本思路就是不要靠近杂兵并与BOSS在湖中央周旋，它主要使用头部与尾巴攻击，当它蓄电迅速转移，电流过去后又再次逼近。

●始生代大树

胜利后得到冒险用品“仙鱼鳞片”，装上就可以在水中呼吸了。回到中间的水晶石，跳入水中继续前进，路上的破裂孢子可以像弹弓一样发射出去并产生爆炸，但使用的必要不大。靠近主线图示处会发生剧情，接下来就要准备讨伐俄刻阿诺斯了。

●漂流村

注意一旦击败了俄刻阿诺斯，大部分支线任务都会中止。建议在这里把可以探索的地图与支线任务全部清理干净。做好所有准备后，与多奇对话会立刻进入BOSS战。

■探索

完成古代的修门任务后，就可以从耶坦尼亚王都遗迹进入新地图“帕拉德大僧院”了，注意大僧院最后的3个宝箱需要从后期的新迷宫“淹没墓地”绕进去才能拿到。另外得到仙鱼鳞片后，也可以前往此前未能探索的“地下水脉”。俄刻阿诺斯可以说是本作的一大分水岭，在挑战它之前把现阶段所有可以完成的内容都解决掉吧。

BOSS战



俄刻阿诺斯 等级：53

在高难度下十分棘手的BOSS，正常的攻击很难命中，只能趁机打打触手与触须，本战还是得利用破裂孢子的弹射。昏眩值足够后，BOSS就会倒地并露出弱点，此时才能真正地输出伤害，有EX技能就赶紧用上吧。注意在落入海底后，需要利用水流才能回到高台上。除常规扫击外，BOSS发出的追踪弹速度不算快，建议以高速防御来应对。后期的大范围喷墨带有失明效果，最好直接跳下高台回避，前往其他高台。发现BOSS抬头准备张嘴吸气时，立刻远离BOSS并连续闪避就能规避伤害。

●漂流村

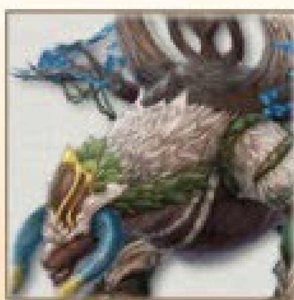
胜利后获得燃石。当晚漂流者们大举庆祝，与妮亚修女对话可以获得“食谱・包心菜色拉”。之后接近高台的丹娜，发生剧情并回到古代

●王都艾居亚斯

操作丹娜来到王宫外，发生BOSS战。之后会直接回到现代视角。



BOSS 战



幻龙裘亚诺斯 等级：60

高难度下最大的难关，60 级丹娜的单挑战。此前一定要准备好龙树果实，甚至可以用手上的灵药堆一下丹娜的属性，现代的灵药也能对她产生影响。BOSS 的攻击范围非常广，而且会使用多段攻击，使用高速移动并利用无敌时间绕后为佳。血量削减到 50% 以下时 BOSS 开始蓄力，此时全身都是弱点，可以趁机发动龙气强攻并使用 EX 技能。蓄力后有石块下落，注意回避。

●漂流村

亚特鲁醒来后发现丹娜失去了踪影，众人决定前去寻找。此前先把支线清一下。

■支线任务

No26	讨伐伐尔奎虾蛄		
委托人	漂流村	期限	至第六部终盘
内容	击败伐尔奎虾蛄	报酬	力量灵药 ×2
攻略说明			
・与艾尔朗对话并了解任务详情。 ・此任务可以在之后的主线顺便完成。 ・主线到达罗迪尼亚湖沼地带后，就可以在路上顺便击败 Lv55 的伐尔奎虾蛄了。			



■与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送至潘盖亚大平原的“长老树”。胡麦尔与金刚王单挑，胜利后学会“弹雨突击”。

●寺院参拜道

传送至“巨树寺院・前”，从西侧出口进入新地图。

●瞭望岭

沿路前进。山道上有一处虫窝，后期利用这里的虫窝刷技能是最方便的，建议先保留下来，等后期刷满技能后再用驱虫香消灭它，获得太古虫窝的怪物图鉴。

●罗迪尼亚湖沼地带

前进至主线图示处，丹娜出现并再次回到古代时期。

●王都艾居亚斯

清理了下述隐藏任务后，前往私有道尽头并调查水晶石，回到现代视角。

■支线任务

耶坦尼亚	走散的避难民众		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	找到优卡	报酬	–
攻略说明			
・离开王都，来到罗迪尼亚大道，与阶梯旁走动的男子瑞奇对话。 ・继续往南前进，进门就能看到图示，与优卡对话。 ・完成任务后得到宝箱钥匙，可以在现代的王都遗迹内打开上锁的宝箱。			

耶坦尼亚	讨伐龙种②		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	讨伐古代种	报酬	–
攻略说明			
・离开王都，来到罗迪尼亚大道， 来到与主线图示处不同的岔道上。 ・BOSS 为 Lv60 的麦迪洛史克拉，如果碰触到它喷出的光球会麻痹，被咬中还会陷入失血状态。弱点在上半身，可以跳起后发动技能攻击。			

●罗迪尼亚湖沼地带

丹娜归队，继续前进就能进入新地图。此前可以救出漂流者与探索新区域。注意有些宝箱沉在沼泽内，脱掉浮筒鞋装备仙鱼鳞片就能下去。沼泽内移动缓慢，尽可能不要与龙型古代种开战。新景点“天空花园”需要二段跳＋攀爬藤蔓才能登上。

探索

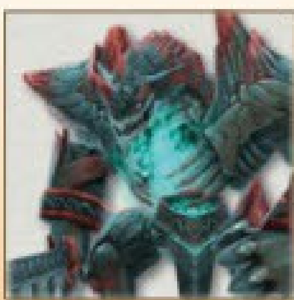
瞭望岭的障碍物山崖（需 21 人）可以通过了，架桥并登上后可救出漂流者法兰兹。而罗迪尼亚湖沼地带的土石（需 22 人）也可以打开并探索新区域“淹没墓地”。注意淹没墓地连通柏拉德大僧院，可以拿到僧院最后 3 个宝箱。

●王家之谷

王家之谷内的敌人除了虫子大多是能复活的亡灵系，直接无视或用莉歌塔偷了东西就跑，一路开桥冲到上层并点亮水晶石。水晶石旁的宝箱从高处跳下就比较容易找到落点。继续前进至最深处获得冒险用品“净魂铃”，装备上就可以打败那些亡灵系了。回程时发生 BOSS 战。



BOSS 战



德克沙・古利叶 等级：58

攻击动作相当慢，但需要装备净魂铃才能打败。比较有威胁的技能是火炎攻击，中了会附加燃烧状态。

●王家之谷

装上净魂铃一路清扫，来到最下层并打败 4 只 Lv57 的弗斯加姆，就能打开下层西侧的门。弗斯加姆的攻击动作基本与上个 BOSS 类似。另外，谷内的炮台怪物也是刷理晶石的好对象。进入下层西侧的门后，只要把石像的脸转成与大门图案相同的方向，就能打开门。来到最深处的大房间，把石像扭到与中央石柱相同的方向即可。这里的建筑结构比较复杂，需仔细查看小地图寻找道路。进入最深处后发生 BOSS 战。

BOSS 战



巴赛勒斯 等级：60

一开始位于无法命中的中央平台，需要先把周围的杂兵巴列士德米纳全部清理后才会打开接近它的道路，这段时间里它只会发出魔法弹。接近后会使用镰刀扫击，前摇比较明显，适合发动高速防御。BOSS 移动位置后，若召唤的小兵数量过多，会蓄力放出强力火焰弹，期间只要把杂兵全部干掉，它就会停下大招。

●王家之谷

战胜 BOSS 后获得燃石，进入最深处观赏剧情。之后打开地图随便飞个地方离开王家之谷，本章结束。

第六部 绝海的陨涕日

●漂流村

将燃石交到工坊，可以冶炼新的武器与防具。交易所可以交易做灵药用的奥刺草了。做好准备后与多奇对话，展开迎击战。

■迎击战

No10	伟大进化的系谱		
地区	山	最终期限	–
攻略说明			
共有 3 波敌人，一开始会出现弱点为射的敌人，建议操作胡麦尔或兰可莎。之后各种龙型古代种陆续出现，最后一波会出现 Lv63 的普林里瓦，速度非常快，会直奔栅栏而去。所幸它的防御力低，可以用 EX 技能快速击破。 S 评价所需分数：115000			



■支线任务

No27	闪耀之铠		
委托人	凯特琳	期限	至第六部终盘
内容	寻找纯太阳钢	报酬	太阳钢制铠甲
攻略说明			
・与凯特琳对话了解任务详情。 ・此任务可在之后的主线中完成。 ・纯太阳钢可在 3 处获得，分别在沉默之塔、海之道、天之道的宝箱内。 ・获得任一处的纯太阳钢，就能交纳给凯特琳完成任务。			

No28	要委托冒险家的事		
委托人	法兰兹	期限	至第六部终盘
内容	讨伐古代种	报酬	食谱・南瓜派
攻略说明			
・与法兰兹对话了解任务详情。 ・准备后再与他对话并同行。亚特鲁开始讨伐龙型古代种。 ・敌人的攻击会附加麻痹与失血状态，行动速度也非常快，一定要积极运用高速防御，否则会非常被动。			

No29	调度白酒		
委托人	卡修	期限	第六部终盘
内容	发酵树液 ×3	报酬	龙树宝果 ×5
攻略说明			
・与卡修对话后，与塔纳托斯对话。 ・建议在主线重新打开传送功能后再集齐。 ・发酵树液共有三处，分别是大峡谷流域、修朗丛林地带沼泽边的树下与罗迪尼亚湖沼地带的景点“空中花园”上。 ・交纳给卡修。			

探索

传送到不知名海岸，调查小船并抵达新区域“独人岛”，上头可以再次救出漂流者柯伦侯爵，并找到礼物与新景点。

●钢盔岩

目前赛连岛北部无法传送，只能跑过去。先传送至“钢盔岩·山顶”并登顶，进入天崖山道。

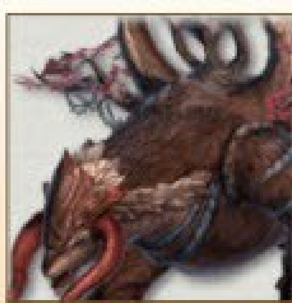
●天崖山道

沿天崖山道一路前进，路上新增了等级相当高的龙型古代种，趁机练练级吧。现阶段冶炼用的龙纹岩可在王家之谷刷丹波尔，低几率获得。，注意之后的 BOSS 战为亚特鲁的单挑战，无法换人，一定要做好万全的准备。

●寺院参拜道

以巨树寺院为目标前进，来到浓雾中，穿过长长的走道。走着走着只剩亚特鲁一人。

BOSS 战



幻龙艾留特隆 等级：61

由于是亚特鲁的单挑战，事前一定要准备好各种回复手段。BOSS 的火炎攻击附带燃烧效果，可以装备炎马守护石来应对。弱点在头部，如果到处绕，反而很难躲它的招式，最好直接站在 BOSS 正前方攻击。BOSS 的抬脚踩击或树上的追踪火球都可以以高速防御来解决。咆哮后会使用炎弹覆盖地面，后期蓄力后还会落下陨石。蓄力时全身都是弱点，注意闪避之后的陨石即可。

●王都艾居亚斯

再次来到古代视角，两条大路都无法抵达中央区，之后调查地图上的蓝点即可。随后往南走，直接来到古冈纳参拜道。

●古冈纳参拜道～罗迪尼亚大道

沿路前进即可，注意为了之后的隐藏任务，丹娜最好把 EX 量表蓄满。

●耶坦尼亚王家私有道

私有道上有最后 2 个耶坦尼亚的隐藏任务，如果此前没有遗漏，完成后就能跳杯。之后进入王家之谷。

■支线任务

耶坦尼亚	讨伐龙种③		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	击败古代种	报酬	–
攻略说明			
·在耶坦尼亚王家私有道西侧的空地发现龙种 BOSS。 ·基本思路就是站在它的脚下输出，但喷出的火炎会在地面产生持续伤害，可以使用高速防御进入无敌状态。体型巨大，一定要注意它头部的预备动作。			

耶坦尼亚	为干涸大地带来滋润		
委托人	–	期限	至第六部终盘
内容	移开流星碎片	报酬	–
攻略说明			
·离开讨伐龙种③的区域后，接近私有道东北侧的矿石采集点，任务开始。 ·沿干涸的河道走进深处调查碎片两次，移动残块。 ·任务完成后，湖沼地带北部会出现水流，可以进入新区域“悠久山丘”。			

●王家之谷～瑟连之园

沿路进入瑟连之园，调查地上的石板，剧情后回到现代视角。

●王家之谷～瑟连之园

同样进入瑟连之园，调查大树。目前传送限制已经解开，不要忘了完成支线任务 No29。之后需要前往肇始巨树的所在地，在此之前可以将一些支线完成。

■探索

完成耶坦尼亚隐藏任务的前提下，传送至罗迪尼亚湖沼地带的景点“天空花园”，来到地图上的绿色问号处，沿河道抵达新区域“悠久山丘”，发现新景点并救出漂流者葛莉赛达。

传送至“水与森林之丘”，清除障碍物土石（需 24 人），全员集合发生特殊剧情。之后可以探索新区域“沉默之塔”。塔内所有怪物均在 Lv70 以上，是后期练级的好去处，最深处有一只 Lv80 的隐藏 BOSS，速度快、血量高且攻击力惊人。



■与金刚王战斗

手上有成熟芒果的情况下，传送至“瞭望岭”。亚特鲁与金刚王单挑，胜利后学会“勇猛冲锋”。

●寺院参拜道

传送至“巨树寺院·前”，往雾里走一点就会发生剧情。进入巨树寺院前会触发迎击战 No11，完成这场迎击战后追加 6 场新的迎击战，具体内容请参考“通关后”部分。同时漂流者也会发布新任务。继续主线之前，先把这些支线清掉吧。

■迎击战

No11	决死守城战！		
地区	山	最终期限	–
攻略说明			
共有 4 波敌人，第 2 波的火炎攻击非常棘手，最好装备炎马守护石使燃烧效果无效化。 S 评价所需分数：150000			

■支线任务

No30	【隐藏】好友的遗言		
委托人	丹娜	期限	至第六部终盘
内容	寻找遗言的含义	报酬	翡翠坠子
攻略说明			
·与漂流村高台上的丹娜对话，任务开始。 ·在巨树寺院 1F ～ 2F 调查石板，之后到巴赫斜塔 5–2 层调查圆柱体上的碑文，最后在耶坦尼亚王都遗迹调查石像，获得翡翠坠子后完成任务。			

No31	宿者的剑		
委托人	席薇亚	期限	至第六部终盘
内容	战胜席薇亚	报酬	混沌护手
攻略说明			
·与席薇亚对话，开始较量。 ·Lv60 的席薇亚行动比较敏捷，攻击范围非常大，前期可以操作胡麦尔并以技能“审判”输出。血量削减后开始频繁使用技能，绕到她背后会比较安全。			

●巨树寺院

传送至“巨树寺院·最深处”，前进至巨树庭院，调查最深处的传送阵，正式进入游戏的最终迷宫“望见丘”。之后会面对多场 BOSS 战，若感到吃力，可以传送回漂流村重整装备。

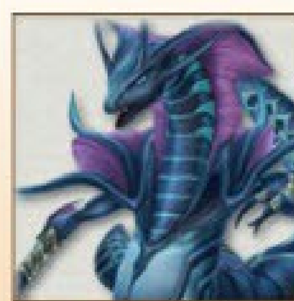
●望见丘

共有 4 条回廊，按照顺序一条条完成吧。第一条是海之领域，在平台上击败 3 个 Lv61 强敌，就能打开新的道路。这些强敌基本都是杂兵的强化版，事前蓄好 EX 技能，应该不会太困难。海之领域的小怪会发射带麻痹效果的光弹，装备相应的抗性饰品就不用担心了。最后调查深处的水晶，就会抵达新的区域。

●海之道

沿平台一路前进，注意浅水中的宝箱有“纯太阳钢”，可以拿回漂流村完成支线任务 No27。如果掉落深海会产生伤害。远处的植物敌人非常麻烦，建议操作胡麦尔以超远程技能“审判”直接打掉。抵达最深处后发生 BOSS 战。

BOSS 战



希杜拉灵体 等级：63

动不动就潜入海中的 BOSS，己方的攻击机会比较少，但敌人招式如光弹、光线都可以用二段跳避开，比较棘手的冲刺也能用高速防御应对。中间会召唤复数小鱼怪快速冲刺，同样以二段跳可以全部避开，之后它们会直接消失。由于掉落深海会产生伤害，尽可能使用不会出现位移的技能吧。

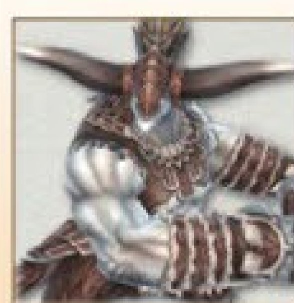
●望见丘

战后自动回到望见丘，新道路打开了。进入冰之领域，小怪的光弹带冰冻效果。一样在平台上接连击败 3 个 Lv63 的强敌，最后调查深处的水晶，抵达新的区域。

●冰之道

同样很容易从走道上掉落，可移动的空间非常有限，尽可能使用高速防御以防掉下去。

BOSS 战



米诺斯灵体 等级：65

大多数攻击带有吹飞效果，要把 BOSS 牵制在平台中央，否则容易被它打落悬崖。除了吹飞类攻击外，扭动腰部后发动的回旋攻击持续时间相当长，就算用了高速移动或防御，在无敌时间内也不一定能逃出来，最好提前后撤。另外 BOSS 的血非常厚，把 EX 技能留到它昏眩后再用为佳。

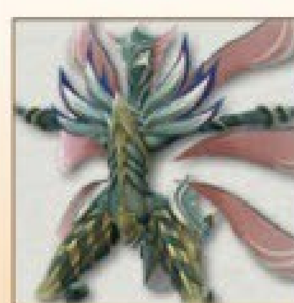
●望见丘

战后自动回到望见丘，新道路打开了。进入虫之领域，小怪的光弹带中毒效果。在平台上接连击败 3 个 Lv65 的强敌，最后调查深处的水晶，抵达新的区域。

●虫之道

地上六角形的网状区域会因为敌人的攻击而被破坏，容易掉下去。同样操作胡麦尔一路“审判”过去即可。

BOSS 战



涅丝托尔灵体 等级：67

每次升上高空后急速下落会破坏一块地板，一看到它升高就跑到外围，诱导它破坏外围的地板为佳。就算这样，战斗拖得越久空间就越小，还是要速战速决。由于 BOSS 移动得非常频繁，建议看穿追踪光弹的攻击规律，以高速移动来迅速靠近并展开攻击。后期龙卷弹的范围比较广，注意后撤。

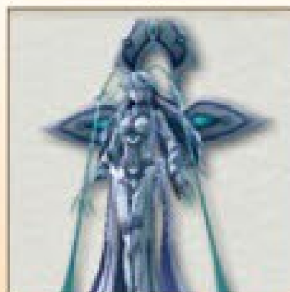
●望见丘

战后自动回到望见丘，新道路打开了。进入天之领域，小怪的光弹带燃烧效果。在平台上接连击败2个Lv67的强敌，最后通道连通，调查水晶抵达新的区域。

●天之道

天之道同样会掉落受伤，快速移动机关可以用二段跳＋冲刺过去。小怪的光弹带失明效果，为避免麻烦，同样用胡麦尔审判过去吧。来到最深处发生BOSS战，注意胜利后若直接传送到瑟连之园，就会获得亚特鲁的最强武器，此前务必把亚特鲁的武器冶炼到最高级，否则会因缺少前面的冶炼武器而无法获得道具奖杯。

BOSS战



沃拉灵体 等级：69

BOSS会召唤一堆使用冻结效果攻击的黑色水晶，装备饰品应对吧。由于它不断地召唤水晶，本战建议使用大范围攻击，同时攻击BOSS本体与水晶。空间扭曲的范围攻击会把角色吸收，用高速移动可以逃出来；近战主要就是挥舞爪子；远离后高举起手后，BOSS会使用石柱攻击，根据地上的提示避开光线即可。

●瑟连之园

传送至“瑟连之园”，获得亚特鲁的最强武器“心剑米斯特汀”。最后一个支线任务出现在漂流村的布告栏上。之后若前往望见丘击败最终BOSS，本篇的所有任务都会失效，在此之前务必把所有任务完成。

※除任务与冶炼武器外，其他内容都可以在通关后继续完善。

■支线任务

No32	残缺的记录板		
委托人	葛莉赛达	期限	至第六部终盘
内容	寻找记录板破块	报酬	苍蓝调合书《霸》
攻略说明			
・与葛莉赛达丹娜对话了解任务详情。 ・如果之前去过独人岛救侯爵，应该已经在岛上的宝箱处拿到“记录板破块”了。 ・交付给葛莉赛达。			



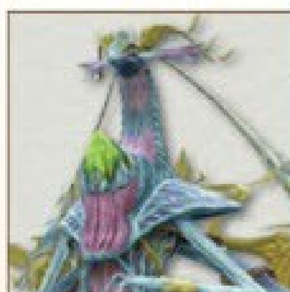
●望见丘

做好万全的准备后，传送至“望见丘”并调查巨大的光球，进入最终区域“选择之室”。

●选择之室

抵达最深处并调查传送阵，发生最终BOSS三连战。

BOSS战



演化神树 等级：71

◆第一阶段

破坏触手的阶段，触手数量会从2根增加为4根，触手的甩击以高速移动应对，而来自本体的光弹攻击则用高速防御为佳。使用对空的技能可以事半功倍。每完成一个阶段，角色血量补满且可以重整队伍。

◆第二阶段

需要破坏本体周围的小结晶，战场的移动范围变广。结晶放出的光弹可以用高速防御来回避，一旦结晶上升会发动带麻痹效果的波纹攻击，持续时间相当长。本体的手腕也会偶尔会攻击己方，由于本体体型巨大，很难靠前摇判断，一定要速战速决。等大结晶出现后，会一边放光弹一边移动，使用高速移动逼近它并发动EX技能终结它吧。

◆第三阶段

弱点为胸口的结晶，锁定后可以看到当前弱点属性：红色弱斩、黄色弱打、绿色弱射。根据这个规律换人攻击直到打出崩解，再集中输出头部。BOSS一般会以手腕扫击来攻击，熟悉后用高速防御来应对吧。另外，当本体的手腕从透明地板下掠过，就会发动植物漩涡攻击；蓄力攻击为超大范围的长时间波动炮，但只要集中攻击就能使BOSS昏眩，中断蓄力。

最后按提示发动EX技能，以亚特鲁与丹娜的合体技终结BOSS，一切就都结束了。

终幕 苍蓝波涛的尽头

●漂流村

若最终BOSS战前亚特鲁的名声值在150以上（一般来说，完成任务、迎击战并救出部分漂流者即可达到），就能进入真结局。众人准备离开孤岛，亚特鲁再次从睡梦中醒来，与集会所的莉歌塔、胡麦尔对话后，来到海岸与萨哈德对话。

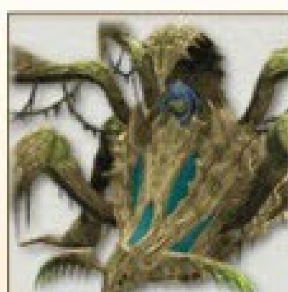
●巨树寺院

传送到“巨树寺院・前”，靠近最深处，进入新区域。

●肇始深渊

来到最深处的光之中，发生BOSS战。路上的杂兵会掉大量的水果。

BOSS战



肇始生命 等级：72

◆第一阶段

一开始无法攻击本体，只能打周围的杂兵。被召唤而来的敌人都是本篇中出现的各种杂兵，但等级提升到Lv65上下。打杂兵的同时本体还会发出复数的光弹，需调整视角注意它的动作。

◆第二阶段

需要瞄准弱点头部攻击，脚部打不出什么伤害。BOSS的攻击附带各种异常状态，需通过吃料理或装饰品来应对。由于BOSS的血量非常多，会不可避免地陷入拉锯战，回复品一定要准备充分。除正常的扫击外，BOSS会喷出带冻结效果的光线，还会跟着本体一起移动，建议可以提前拉近距离来发动高速防御；BOSS停止行动一段时间后，上方会落下火焰弹，回避时需注意地面上反射的光；开盾后要将盾打破后才能继续输出，且期间BOSS不会停止攻击。

●漂流岛

与鲸头鹳对话回收人物笔记。之后与萨哈德对话离开岛屿，全剧终。

通关后

读取通关存档后，可以选择是开始新游戏或回到第六部最终BOSS前，建议玩家完美存档后再以NIGHTMARE难度开二周目。鱼、料理、景点等收集要素请参考后文的列表。通关后需要做的事情主要如下：

1	钓齐24种鱼，喂给漂流村的鲸头鹳
2	制作12种料理，喂给钢盔岩・半山腰的咪西
3	找齐12个景点，报告给漂流村的奥斯汀
4	回收漂流村的所有固定漂流物
5	找齐容易遗漏的道具（笔记、礼物等）
6	所有迎击战S评价，强化漂流村100%
7	探索地图至100%，回收所有宝箱与采集点
8	送礼，提升全员好感度并观看好感事件
9	参考怪物图鉴，补全遗漏怪物
10	练级，尽可能提升角色能力
11	激活所有技能并练满技能等级
12	把各商店的防具、手部防具、配件全部制作出来

迎击战 无尽的威胁

要想在“无尽的威胁”的迎击战中获得S评价，最基本的要求是升满“昏眩铜锣”，每次敌人批量出现都先敲打一次铜锣，无论之后是不是亲手击破，系统都会判定为产生伤害，可轻松拿到All Kill的2000分奖励。并且通过铜锣可以延缓杂兵的进攻，让玩家拥有足够的时间去一一击破。建议主要使用中远距离的大范围攻击（如莉歌塔的龙骨镖），可减少一些跑场的时间。这6场迎击战中出现的敌人均为本篇的小BOSS与杂兵，下文就不再赘述了。

No12	来自海中的威胁・序		
地区	海	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共3波敌人。 S评价所需分数：95000			

No14	来自海中的威胁・破		
地区	海	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共6波敌人。 S评价所需分数：230000			

No13	来自山上的威胁・序		
地区	山	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共3波敌人。 S评价所需分数：140000			

No15	来自山上的威胁・破		
地区	山	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共6波敌人。 S评价所需分数：185000			

No16	来自海中的威胁・急		
地区	海	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共 9 波敌人。 S 评价所需分数：230000			

No17	来自山上的威胁・急		
地区	山	最终期限	至第六章终盘
攻略说明			
共 9 波敌人。大部分是 Lv85 的敌人，可配合料理在此练级。 S 评价所需分数：340000			

良性BUG

在 1.01 版本中，游戏的良性 BUG 可以用来刷取大量道具，甚至是制作各类灵药的“奥刺草”。对于手残党来说，不但可以利用这个 BUG 刷出 888 道具的奖杯，还可以刷出灵药来加强亚特鲁与丹娜的能力。尤其是丹娜，她在二周目 NIGHTMARE 难度中将以锁级锁装备的状态与 BOSS 单挑，称其最大的难关也不为过。下面介绍一下利用这个 BUG 的步骤。

1	在工艺店制作配件“战士刻印Ⅳ”，使总数达到 7 个
2	6 位角色均装备上“战士刻印Ⅳ”，剩余 1 个
3	在工艺店分解“战士刻印Ⅳ”，可以直接分解 7 个
4	再次制作使总数达到 7 个
5	重复以上步骤

注：“战士刻印Ⅳ”的材料为上古骨头与上古木材，均可在交易点交换出珍品奥刺草。奥刺草又可以在诊疗所制作出各类灵药，加强角色属性。除此之外，也可以使用其他装备来分解需要的道具。

练级

要想快速练级，大前提是把难度调到 EASY。EASY 难度下经验值有所补正，升级会简单一些。先把道具栏中可以加 EXP 的妙药全部喂给亚特鲁，之后刷沉默之塔，注意中途换人，把所有角色的技能都闪出来。

之后配合料理“海盗餐”，反复刷迎击战“来自山上的威胁・急”，应该可以达到 85 ~ 90 级。若主线中没有使用过修行者的秘药，此时手上应该有 8 个，也就是说只需要把亚特鲁练到 91 级，之后吃秘药就能到 Lv99。甚至不需在一周目练得太高，直接二周目存多几个秘药升至 Lv99。

鱼种相关列表

序号	名称	钓起位置（参考）
1	萨那迪	漂流村・海岸
2	波雷	漂流村・海岸
3	蓝沙迪	白滨岬・海岸
4	亚玛那	群兽之丘・池塘
5	赛连鳟	隆起珊瑚林・池塘
6	葛比斯	隆起珊瑚林・池塘
7	罗布舒	白滨岬・海岸
8	皇后波雷	不知名海岸・河口
9	沙曼	东侧海岸洞窟
10	盖提金枪鱼	日出海滩・海岸
11	幻象鱼	水源瀑布・地底湖
12	伦格	水与森林之丘・池塘
13	罗瓦那	水与森林之丘・池塘
14	迪普罗米斯	潘盖亚大平原・池塘
15	亚尔凯顿	潘盖亚大平原・池塘
16	国王沙曼	古代种巢穴
17	水手鱼	日出海滩・海岸
18	皮拉露	隆起珊瑚林・池塘
19	戴那斯提克斯	东侧海岸洞窟
20	葛利亚巨鱼	始生代大洞
21	盖亚威尔斯	罗迪尼亚湖沼地带・沼泽
22	腔脊鱼	独人岛
23	含肺鱼	天空花园（景点）
24	巨牙鲨	海之道

※ 建议操作拥有珍稀几率补正的兰可莎钓鱼。

料理相关列表

序号	名称	获得方法
1	海鲜汤	剧情
2	香菇蛋包饭	隆起珊瑚林・宝箱
3	肉厚蔬菜杂烩	漂流村・固定漂流物
4	七彩香煎鱼	修朗丛林地带・宝箱
5	海鲜咸派	剧情
6	包心菜卷	在漂流村与莉歌塔对话
7	蘑菇肉卷	任务“营养百分百的肉料理”
8	炸鱼	大石柱的风穴・宝箱
9	海盗餐	海盗船・宝箱
10	奢华包心菜色拉	地下水脉・宝箱
11	真心肉酱面	俄刻阿诺斯战之后与妮亚修女对话
12	国王南瓜派	任务“要委托冒险家的事”

景点相关列表

序号	名称	位置
1	鸟鸣岩	不知名海岸
2	碧岩	白滨岬
3	七色瀑布	隆起珊瑚林
4	通天杉	远鸣海滩
5	常青树	远鸣海滩
6	烟囱岩	大峡谷流域
7	乳白色矿脉	瀑布钟乳洞
8	蓝色矿脉	侵蚀谷
9	被冲上岸的遗骸	日出海滩
10	峰冢	长角海岸
11	药草丛生地	修朗丛林地带
12	清风之丘	迎风丘陵
13	擎天石标	西麓高原
14	彩虹矿脉	天崖山道
15	天宇芦木	提提斯原始林（二段跳）
16	长老树	潘盖亚大平原
17	生息之泉	潘盖亚大平原（完成耶坦尼亚任务后）
18	船只墓场	望乡岬
19	海盗的秘密仓库	东侧海岸洞窟
20	寂静厅堂	淹没墓地
21	琉璃色矿脉	地下水脉
22	天空花园	罗迪尼亚湖沼地带（需爬上藤蔓）
23	古代勇士墓碑	悠久山丘
24	浩劫树	独人岛

冒险用品相关列表

序号	名称	获得方法
1	攀绳手套	剧情
2	夜光石	剧情
3	浮筒鞋	剧情
4	始祖鸟翅膀	剧情
5	仙鱼鳞片	剧情
6	净魂铃	剧情
7	疾风羽毛	综合探索率 50% 奖励
8	生息法衣	耶坦尼亚任务后，上锁的宝箱
9	斗神刻印	综合探索率 100% 奖励
10	风魔之壶	喂给咪西 6 种料理
11	白鹰水晶眼	发现景点 50% 后与奥斯汀对话

固定漂流物回收表

内容物	时期
力量灵药	第二部开盘
食谱・杂烩	第二部・救出凯特琳后
各类材料	第二部・救出蒂娜后
各类药锭	第三部开盘
包心菜的种子	第四部・抵达岛屿东部
各类果实	第五部・前往巴赫斜塔后
马可斯传（下）	第五部・前往始生代大穴后
奥刺草 ×3	第六部・前往钢盔岩后

奖杯攻略

白金综述

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	60 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1 次

有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

如果一周目直接以 NIGHTMARE 难度完美游戏，可以直接白金，但不建议普通玩家这么做。一周目以正常难度完美存档后，开启二周目并全程跳过剧情，其实也不会花太多的时间。注意在二周目也需要完成一些任务、迎击战以及加深人物好感，否则名声值不足 150 会无法进入真结局。

奖杯列表

稀世冒险家（白金）
取得条件：获得除此之外的所有奖杯

完美地图（金杯）
取得条件：地图综合探索率达到100%

道具收藏家（银杯）
取得条件：道具收集率达到100%

宝藏猎人（银杯）
取得条件：宝箱发现率达到100%

可靠的倾诉对象（银杯）
取得条件：冒险日志「人物」解锁率达到100%

无人岛大厨（银杯）
取得条件：冒险日志「料理」解锁率达到100%

高超钓手 银杯
取得条件：冒险日志「钓鱼」解锁率达到100%

怪物博士 银杯
取得条件：冒险日志「怪物」解锁率（凶暴鱼除外）达到100%

原料研究家 银杯
取得条件：冒险日志「材料・食材」登录率达到100%

遥远的探索 铜杯
取得条件：总移动距离达到300克里梅莱

浪漫的探究者 铜杯
取得条件：景点发现率达到100%

充满朝气的村落 铜杯
取得条件：救出所有漂流者（总数24人）

坚不可摧的村落 铜杯
取得条件：漂流村强化率达到100%

勤快的好帮手 铜杯
取得条件：漂流村任务达标率达到100%

漂流村的明星 铜杯
取得条件：好感度达标率达到100%

称职的强化师傅 铜杯
取得条件：将任一武器强化到LvMAX

顶尖的冶炼师傅 铜杯
取得条件：进行过所有的武器冶炼

奖杯说明：流程中会有3次武器自动更换的情况：早期胡麦尔离队；用太阳钢打造新武器；终盘亚特鲁获得最强武器。剧情前务必把武器冶炼满，否则之后无法补救。

888 铜杯
取得条件：任一道具持有888个以上

奖杯说明：利用良性BUG可以轻松完成，也可以继承材料后在二周目有目的地刷出来。

猛兽克星 铜杯
取得条件：打倒怪物数量达到2000只

屠龙剑士 铜杯
取得条件：打倒龙型古代种数量达到100只

技能击杀好手 铜杯
取得条件：技能击杀发动次数达到1000次

伟大崩解好手 铜杯
取得条件：崩解发动次数达到1000次

高速防御好手 铜杯
取得条件：高速防御发动次数达到100次

高速移动好手 铜杯
取得条件：高速移动发动次数达到100次

EXTRA 大师 铜杯
取得条件：EXTRA技能发动次数达到100次

华丽的迎击 铜杯
取得条件：于任一迎击战中取得S位阶

身经百战的迎击士 铜杯
取得条件：通过所有的迎击战

极致技能王 铜杯
取得条件：所有角色的技能达到LvMAX

尊贵的贵族子女 铜杯
取得条件：操作兰可莎冒险长达5小时

红发冒险家 铜杯
取得条件：操作亚特鲁冒险长达5小时

奖杯说明：可以用挂机来解开这几个时间奖杯。

豪迈的渔夫 铜杯
取得条件：操作萨哈德冒险长达5小时

孤高的运送者 铜杯
取得条件：操作胡麦尔冒险长达5小时

勤奋的野生少女 铜杯
取得条件：操作莉歌塔冒险长达5小时

温柔的调皮巫女 铜杯
取得条件：操作丹娜冒险长达5小时

繁荣的王国 铜杯
取得条件：耶坦尼亚任务达成率达到100%

威名远播 铜杯
取得条件：名声值达到200以上

奖杯说明：完成所有任务、迎击战并提高漂流者好感即可。

划破沉默之人 铜杯
取得条件：与“沉默之塔”打倒梅佛拉休姆

奖杯说明：Lv80的梅佛拉休姆算是一个隐藏BOSS，速度极快且血量非常多，攻击方式也很多样，必然会陷入拉锯战。挑战前请做好万全准备。

跨越噩梦之人 银杯
取得条件：以NIGHTMARE难度完成真结局

奖杯说明：过程中不可调难度，从头到尾都必须为NIGHTMARE。为了看到真结局，二周目速推的过程中也别忘了做任务提高名声值。

全新的冒险 铜杯
取得条件：展开全新的冒险

盖提海之夜 铜杯
取得条件：通过序幕「盖提海之夜」

赛连岛 铜杯
取得条件：通过第一部「赛连岛」

隆起珊瑚林 铜杯
取得条件：突破“隆起珊瑚林”

幽暗的侵蚀谷 铜杯
取得条件：突破“侵蚀谷”

漂流者的狂宴 铜杯
取得条件：通过第二部「漂流者的狂宴」

越过钢盔岩 银杯
取得条件：通过第三部「越过钢盔岩」

失落世界 铜杯
取得条件：通过第四部「失落世界」

古代斜塔 铜杯
取得条件：突破“巴赫斜塔”

夙愿以偿 银杯
取得条件：打倒宿敌俄刻阿诺斯

巨树巫女 铜杯
取得条件：通过第五部「巨树巫女」

绝海的陨涕日 铜杯
取得条件：通过第六部「绝海的陨涕日」

苍蓝波涛的尽头 金杯
取得条件：通过终幕「苍蓝波涛的尽头」并看到真结局

祝！ガンヴォルト爪発売!!

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光盘视频收录

文 白菜 美编 咕噜

3DS	蓝色雷霆闪电枪 爪		Inti Creates
苍き雷霆 ガンヴォルト爪		日版	1人
2016年8月25日	无对应周边		1960日元
ACT	动作	本文对应游戏版本：1.00	

加入宿敌角色，形成了双主人公模式的《蓝色雷霆闪电枪 爪》来到了玩家们的面前。前作结局挖坑，让不少FANS等本作等得望穿秋水，不过本作的结局也非常耐人寻味。双主人公的设计直接让本作游戏性翻倍，可谓是一款绝对不会让玩家失望的佳作。

系统详解

基本操作

按键	作用	
	战斗	基地
方向键 / 滑杆	移动	移动光标
↓↓	EP填充（GV）/ 闪击槽填充（アキュラ）	–
→→	冲刺	–
A	雷击鳞（GV）/ 发动EX武器（アキュラ）	推进对话
B	跳跃	推进对话 / 退回上一层菜单
方向键↓+B	薄层立足点下落	–
X	快捷技能	–
Y	避雷针（GV）/ 光线枪（アキュラ）	–
L	冲刺	打开基地菜单
R	雷击鳞	打开帮助菜单
Start	打开暂停菜单	–
触控屏	发动技能 / 切换EX武器	选择选项

※ 在基地菜单和关卡中暂停菜单的按键设定选项下，将A键与L键作用对调、改为冲刺，即可享受“《洛克人》系列”的操作感了。

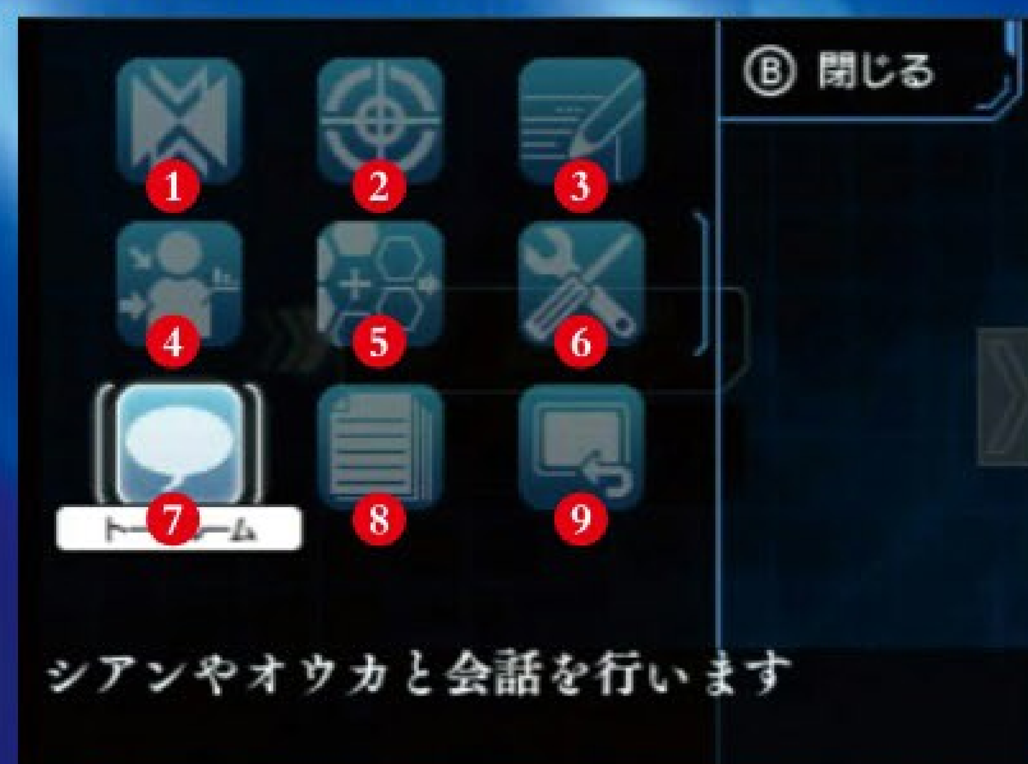
标题菜单

初期分为游戏开始（ゲームスタート）、？？？？和EX选项（エクストラ）三项。选择游戏开始，会让玩家选择一个存档读取或新建存档开始游戏。读取存档后，会要求玩家选择这次游戏选用的主人公，之后每次回到标题画面重新读取存档都能够重新选择。EX选项用于购入DLC（追加コンテンツ），以及和amiibo联动。DLC目前尚未开放，amiibo对应的是《铁锹骑士》，读取其数据后就能与铁锹骑士战斗，胜利后开放特殊装备的制作权。GV的是戒指“ショベルリング”，效果为可以不消耗EP在空中二段跳和空中冲刺各一次；アキュラ的是代码“ショベルコード”，效果为空中填充落地时自动再次高高跃起。记得要制作之后存档，不然下次又要重新挑战才能再次获得制作权了。

真结局通关之后，标题菜单的“？？？？”变化为“チャレンジモード”模式。该模式下选择“スコアアタック”，就可以任意选择角色和关卡的组合，进行分数和速度的竞赛。这里也是惟一可以直接挑战隐藏关卡“ベラデン4”的地方。不过角色限定为1级，没有电磁结界可用，SP技能和EX武器也全部由系统给予，玩家没得选择（可以按R键查看限制条件）。选择“オンラインランキング”可以将自己的成绩上传至网上，查看排名。

基地菜单

基地菜单需要通过关卡选择界面按下L键来打开。不过在基地的操作几乎都要通过基地菜单来执行，因此操作的优先级相当高。以下进行详细分类解说。



1. 返回关卡选择界面
2. 进入任务界面
3. 进入存档界面
4. 进入整备界面
5. 进入开发界面
6. 进入按键设定界面
7. 交流
8. 查看角色操作
9. 回到标题画面

关卡选择界面

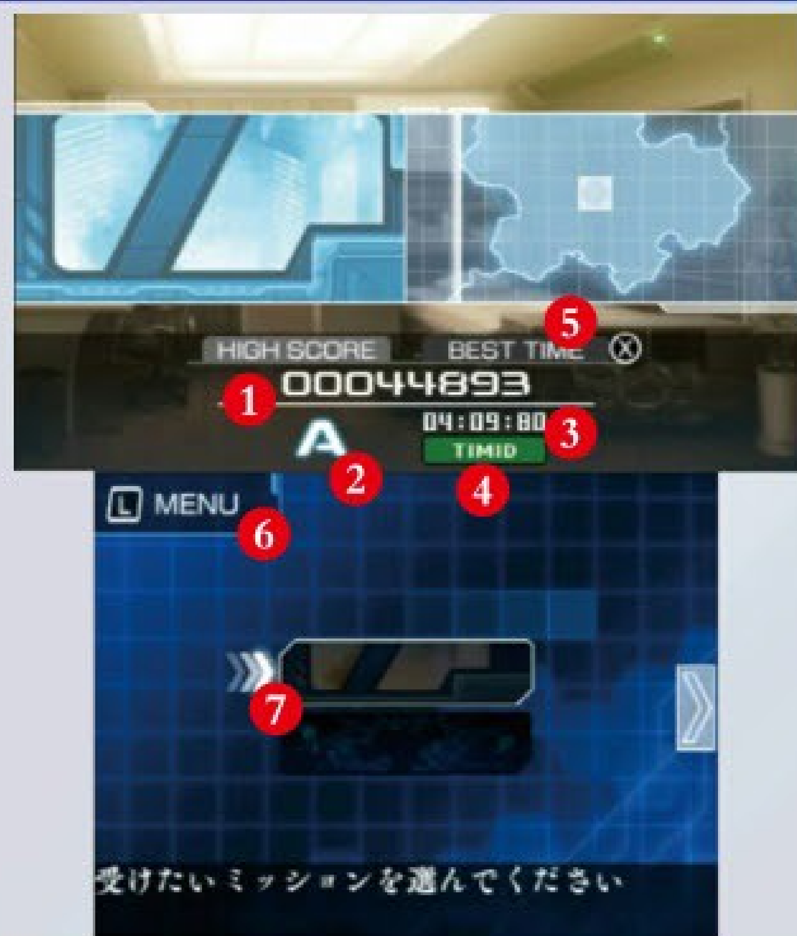
关卡选择界面的操作主要是以方向键/滑杆选择关卡。按下L键可以打开基地菜单，在选择关卡时按X键可以切换查看当前关卡最高得分和最快过关时间，在整个流程中，关卡是按照一定的顺序解放的。选定关卡后进入出击准备界面，可以选择开启/关闭关卡中的故事剧情，做挑战任务时建议关闭保持流畅度。“详细确认”选项下除了可以了解出击任务的概况，重要的是可以看到本关掉落的素材。另外本作针对每个关卡新增了荣誉点数模式的选择，共有“APATHY”、“TIMID”和“RECKLESS”三种，区别如下：

APATHY：即使接触攻击荣誉点数（クードス）也不会归零，不过荣誉点数→得分的转换率会降低。非常适合初学者。

TIMID：接触攻击三次后荣誉点数才归

零。通常设定。

RECKLESS：一旦接触攻击（包括发动电磁结界）荣誉点数立刻归零，不过荣誉点数→得分的转换率会提升。前作的设定。

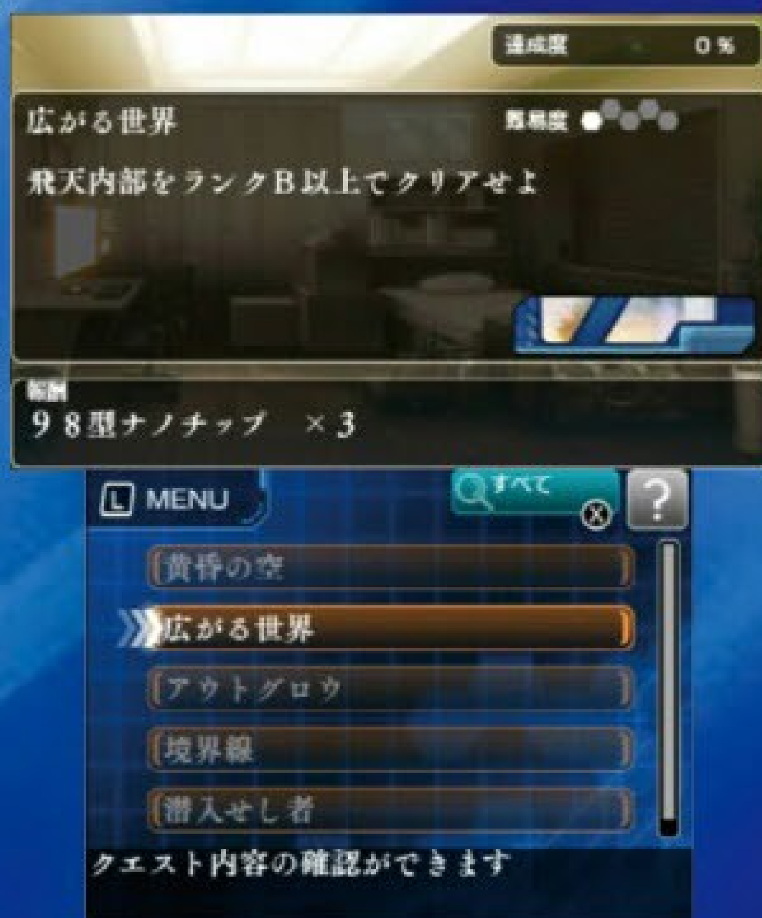


1. 当前关卡最高得分
2. 当前关卡最高评价
3. 当前关卡最高评价的过关时间
4. 当前关卡最高评价的荣誉点数模式
5. 当前关卡最快过关时间
6. 打开基地菜单
7. 当前选择关卡

任务界面

当流程中初次完成任意关卡后，任务界面即会开放该关卡的相关任务。在任务界面中，上屏显示当前任务的详细要求、难度和完成报酬；下屏显示任务列表。与前作不同的是，本作的关卡任务开启后不用再特意去接受，只要在关卡中达成任务条件即可完成。闯关中达成任务条件后，在关卡结算画面会出现提示，之后回到基地的任务界面领取报酬即可。

任务大致上可以分为竞速、评价、特殊条件、勋章收集和通关次数五大类型。竞速、评价和特殊条件三类任务需要先完成低级版本，才能开启高级版本，详细可以在后文的关卡信息中查看。



存档界面

本作并不支持自动存档功能，因此记得退出游戏之前一定要在这里存档一下。本作提供了4个存档位置，相信能够满足绝大部分玩家的需求。

整备界面

按照玩家当前所选角色不同，该界面下的选项也有所区别。选择GV为主人公时，整备界面下的选项为装备和技能（スキル）；选择アキュラ为主人公时，整备界面下的选项为EX武器（EXウエポン）、程序设计（プログラミング）和技能（スキル）。以下依次详细说明。

装备界面——GV篇

GV全身一共可以装上六件装备，分别是武器、电子发圈、隐形眼镜×2、戒指和吊坠。除了武器是通过流程闯关逐渐获得外，其他部位的装备绝大部分都要通过开发界面开发来获得（有少数例外）。装备并不会增加GV的基础能力，但装备上附带的效果则能变相提升战斗力。另外隐形眼镜、戒指和吊坠这三种装备戴在身上之后，一旦完成关卡就能获得专门的经验值，到达一定程度后这三种装备就会升级成为强化版（+），强化版通常为加强性能或减少消耗。以下为所有装备的获得方法和效果说明。

※1.隐形眼镜、戒指和吊坠的强化版（+）与通常版视为不同的装备。开发装备时素材要求通常版的时候，无法以强化版代替。
※2.部分装备需要获得其前置装备后才会在列表中出现，玩家可以仔细观察其必需素材一栏来判断。
※3.同种隐形眼镜重复装备时，效果可叠加。

武器（避雷针/ダート）

名称	效果	获得方法
ギドラ（紫龙）	按住不放可进行连射的基本武器	初期持有
ミズチ（蛟龙）	可通过光标折射进行4方向攻击的武器	格林七人众关卡中任意通过1关
ナ–ガ（五头龙）	按住不放可进行蓄力，变化为贯通弹的武器	格林七人众关卡中任意通过2关
テクノス（双截龙）	可发射沿着地形前进的上下两发避雷针的武器	格林七人众关卡中任意通过3关
オロチ（八岐龙）	射击时在身边展开可向7方向扇形扩散的避雷针发射机	格林七人众关卡中任意通过4关
ヴァスキ	射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标	击倒パンテ–ラ

电子发圈（プラグ）

名称	开发费用	必需素材	效果
ラファエルプラグ	–	初期持有	锁定3，攻击力标准
ガブリエルプラグ	2500	エルデア钢×2、クオ–ザイト×3、98型ナノチップ×8	锁定2，锁定雷击攻击力些微上升
ミカエルプラグ	5000	ガブリエルプラグ×1、アクチノブラン结晶×2、试作新型基盘×5	锁定1，锁定雷击攻击力少许上升
ルシファ–プラグ	10000	ミカエルプラグ×1、ヒヒイロカネ片×2、フェ–ザ–流体金属×2	锁定0，无法锁定，但避雷针攻击力提升至3.5倍
ウリエルプラグ	3000	アクチノブラン结晶×2、高性能NcGbX×2、98型ナノチップ×8	锁定4，锁定雷击攻击力些微下降
ラグエルプラグ	6000	ウリエルプラグ×1、超密度传导电磁石×2、エルデア钢×8	锁定5，锁定雷击攻击力少许下降
ゼラキエルプラグ	10000	ラグエルプラグ×1、フェ–ザ–流体金属×2、エレクトラム×5	锁定6，锁定雷击攻击力下降
レミエルプラグ	16000	ゼラキエルプラグ×1、ヒヒイロカネ片×2、ゲンブ冲击反应装甲×2	锁定8，锁定雷击攻击力大幅下降

隐形眼镜（レンズ）

名称	开发费用	必需素材	效果
活性のレンズ	940	试作新型基盘/3、ガ–ネット/3、天然ブラン细胞/6	取得回复道具时回复量少许提升
变换のレンズ	3400	活性のレンズ/1、エルデア钢/5、クラップ合金/8	取得金钱时以5%的比例变换为HP
再生のレンズ	7200	变换のレンズ/1、特型サ–ボ用光子力/2、アクチノブラン结晶/5	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复
幸运のレンズ	3600	活性のレンズ/1、クオ–ザイト/3、クラップ合金/6	获得金钱时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
启蒙のレンズ	3600	幸运のレンズ/1、アクチノブラン结晶/2、高分子BL238/8	获得经验值时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大
再起のレンズ	940	クオ–ザ イト×3、クラップ合金×6	超负荷（オ–ハ–ビ–ト）状态的回复速度少许提升
活用のレンズ	1600	再起のレンズ×1、クオ–ザイト×5、98型ナノチップ×8	EP回复速度少许提升
神秘のレンズ	12000	活用のレンズ×1、超密度传导电磁石×2、アクチノブラン结晶×5	SP回复速度少许提升，但获得荣誉点数最大值限制为1200
抑制のレンズ	2100	高性能NcGbX×2、高分子BL238×6、天然ブラン细胞×8	雷击鳞的EP消费量稍稍减少
鸣神のレンズ	2500	抑制のレンズ×1、エレクトラム×3、クラップ合金×10	EP最大值提升150
阳炎のレンズ	5000	抑制のレンズ×1、マイクロBh缩退炉×2、ガ–ネット×10	电磁结界EP消费量稍稍减少
苍穹のレンズ	22000	阳炎のレンズ×1、ビャッコ反重力机构×3、マイクロBh缩退炉×3	空中跳跃、冲刺的EP消费量稍稍减少
逆鳞のレンズ	960	高分子BL238×3、98型ナノチップ×6、ガ–ネット×8	锁定雷击威力稍稍上升，EP消费量也随之提升
爱情のレンズ	8000	逆鳞のレンズ×1、高性能NcGbx×3、高分子BL238×6	荣誉点数超过1000时，锁定雷击威力稍稍上升
憧憬のレンズ	15000	爱情のレンズ×1、セイリュウ推进机构×2、特型サ–ボ用光子力×3	荣誉点数超过1000时，SP技能威力稍稍上升
扫讨のレンズ	2800	逆鳞のレンズ×1、试作新型基盘×6、天然ブラン细胞×10	避雷针威力上升
底力のレンズ	5300	扫讨のレンズ×1、アクチノブラン结晶×2、エルデア钢×6	超负荷状态下避雷针威力上升
伤兽のレンズ	5100	逆鳞のレンズ×1、ソルエ–ジング×3、クラップ合金×10	血量不足20%时，锁定雷击威力上升，但获得荣誉点数最大值限制为1200
雷击のレンズ	12000	伤兽のレンズ×1、ビャッコ反重力机构×2、超密度传导电磁石×3	雷击鳞护罩攻击力提升，但受到伤害增加
迅雷のレンズ	6200	エレクトラム×2、高分子BL238×6、クラップ合金×8	发动电磁结界时有15%的几率不消耗EP
稻妻のレンズ	15000	迅雷のレンズ×1、高性能NcGbX×5、ソルエ–ジング×5	使用技能时有15%的几率不消耗SP，但获得荣誉点数最大值限制为1200
秩序のレンズ	16000	稻妻のレンズ×1、ソルエ–ジング×5、オ–ザイト×6	关卡开始时有2%的几率增加荣誉点数1000点
回避のレンズ	100	エルデア钢×5、98型ナノチップ×10、天然ブラン细胞×10	中断点全部消失

戒指（指轮/リング）

名称	开发费用	必需素材	效果
フェザ–制リング	–	初期持有	超负荷状态的回复速度少许提升
飞翔の指轮	3000	エレクトラム×1、エルデア钢×3、天然ブラン细胞×6	消耗EP150进行空中二段跳
浮游の指轮	5000	飞翔の指轮×1、ビャッコ反重力机构×2、高机能NcGbX×3	延长滑翔的滞空时间，但滑翔中EP消费提升
飞空の指轮	16000	飞翔の指轮×1、耐高热ホウオウ矿×2、フェ–ザ–流体金属×3	消耗EP100进行空中无限跳
セラフリング	7500	飞翔の指轮×1、天驱ける指轮×1、高机能NcGbX×3	消耗EP90可进行空中跳跃＆冲刺各一次

名称	开发费用	必需素材	效果
天驱ける指轮	3000	ソルエ-ジング×1、试作新型基盘×5、天然ブラン细胞×6	消耗EP120进行空中冲刺
无限驱けの指轮	16000	天驱ける指轮×1、セイリュウ推进机构×3、エレクトラム×5	消耗EP100进行空中无限冲刺
霹雳の指轮	32000	飞空の指轮×1、无限驱けの指轮×1、超临界ブラン电波动×3	消耗EP90可无限进行空中跳跃&冲刺，但超负荷状态回复速度减慢

吊坠（ペンダント）

名称	开发费用	必需素材	效果	电磁结界
谣精のペンダント	–	初期持有	–	110EP
不屈のペンダント	2100	クオ-ザイト×5、98型ナノチップ×5、ガ-ネット×5	减少少许受到的伤害	150EP
障壁のペンダント	3900	不屈のペンダント×1、ソルエ-ジング×3、エルデア钢×5	使用雷击鳞时受到的伤害降低	150EP
不挠のペンダント	3500	不屈のペンダント×1、试作新型基盘×6、クラップ合金×10	超负荷状态下受到的伤害减半	150EP
不动のペンダント	7200	障壁のペンダント×1、不挠のペンダント×1、ゲンブ冲击反应装甲×2	受到攻击也不会产生硬直时间	150EP
神盾のペンダント	30000	不动のペンダント×1、セイリュウ推进机构×2、ゲンブ冲击反应装甲×2	受到攻击不会产生硬直时间，同时受到的伤害降低	110EP
充填のペンダント	12000	障壁のペンダント×1、特型サ-ボ用光子力×3、98型ナノチップ×10	EP填充时有少许无敌时间	150EP
觉醒のペンダント	20000	不挠のペンダント×1、耐高热ホウオウ矿×2、マイクロBh缩退炉×3	荣誉点数超过1000时，些微伤害无效化	150EP
幻影のペンダント	2100	试作新型基盘×3、クラップ合金×6、天然ブラン细胞×6	降低发动电磁结界时的EP消费，但受到伤害大幅提升	80EP
死のペンダント	49890	幻影のペンダント×1、ヒヒイロカネ片×3、ガ-ネット×6	HP限定为200，触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.1倍	不可
终末のペンダント	96410	死のペンダント×1、超临界ブラン电波动×2、耐高热ホウオウ矿×10	HP限定为1，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.8倍	不可
封唱のペンダント	1000	エルデア钢×1、クオ-ザイト×1	荣誉点数超过1000时也不会唱歌，死后绝对不会触发觉醒状态	120EP
シアンレコ-ド1	15000	ヒヒイロカネ片×2、ガ-ネット×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《蓝の运命》	不可
シアンレコ-ド2	15000	特型サ-ボ用光子力×2、高分子BL238×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《虚空の圆环》	不可
シアンレコ-ド3	15000	超密度传导电磁石×2、クオ-ザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《多元的宇宙》	不可
シアンレコ-ド4	15000	マイクロBh缩退炉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《堇青石》	不可
シアンレコ-ド5	15000	フェ-ザ-流体金属×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《琉璃色刹那》	不可

※シアンレコ-ド系吊坠的解放条件为在关卡中获得3000以上的荣誉点数并保持至通关，即可解放当时播放的BGM对应的吊坠。

技能界面——GV篇

在战斗中可以发动GV所持有的特殊能力“第七波动”，这在系统上被统称为技能。初期GV只持有一个技能，之后随着等级的提升，所习得的技能也会越来越多。在技能界面下，玩家可以为GV装备已经习得的技能。每次出击最多可以同时装备四种技能，而本作中还可以在关卡中进行更换，不过更换的技能会进入冷却时间，不能立刻发动。发动技能需要消耗SP槽，不同技能所消耗的SP也有所区别。

另外技能整体可分为三大类。一类为特殊攻击技能，一类为辅助技能，还有一类为通常攻击技能。特殊攻击技能是直接攻击敌人造成大伤害的手段（发动中GV处于无敌状态），发动后荣誉点数立刻转换为分数；辅助技能是对自身赋予各种各样的增益效果，发动后也不会转换荣誉点数；而通常攻击技能除了消耗SP为0，最大特征在于算作攻击技能却不会因发动而转换荣誉点数，这一点的优势在后文的“荣誉点数”部分会详细说明。不过通常攻击技能属于隐藏技能，需要在特定关卡中到访特定场景才能获得，后文攻略中有详细说明。以下是本作全部技能的一览表：



技能	习得等级	分类	效果	效果持续时间	冷却时间	SP
ライトニングスフィア	初期持有	特殊攻击技能	在GV周围产生圆周判定型攻击。多段攻击判定，使用时尽量靠近敌人，让伤害全部命中	–	10秒	1
スパ-クカリバ-	13	特殊攻击技能	在GV正前方放出半个屏幕判定的剑刃攻击	–	10秒	2
ヴォルティックチェ-ン	40	特殊攻击技能	覆盖全屏的锁链多段攻击。每命中一个目标，都会增加整体的攻击，因此场上敌人越多，威力越大	–	10秒	3
グロリアスストライザ-	60	特殊攻击技能	在GV正前方放出半个屏幕判定的剑刃攻击，威力随当前荣誉点数而提升	–	10秒	3
ヒ-リングヴォルト	3	辅助	回复少量HP	–	10秒	1
ブ-ストヴォルト	10	辅助	一定时间内提升EP的自然回复速度	30秒	10秒	1
チャ-ジングアップ	18	辅助	瞬间将EP填充至100%，可对应超负荷状态	–	10秒	1
アルケミィライズ	24	辅助	一定时间内回复道具效果、获得荣誉点数和获得经验值提升	30秒	10秒	1
シ-ルドヴォルト	30	辅助	一定时间内提升防御力	30秒	10秒	1
リヴァイヴヴォルト	35	辅助	HP全回复	–	10秒	2
エタ-ナルヴォルト	50	辅助	一定时间内所有行动不消耗EP	30秒	10秒	2
アンリミテッドヴォルト	70	辅助	一定时间内攻击力提升为两倍（不包括攻击技能）	30秒	10秒	1
吼雷降	–	通常攻击技能	以自身为最大横向范围的Y轴雷击	–	10秒	0
霆龙玉	–	通常攻击技能	前方一个身位的电磁球持续攻击	–	10秒	0

技能界面——アキュラ篇

アキュラ自始至终只有两个技能，一个是全屏特殊攻击技能“爪”，可以直接按X键或点击下屏幕发动；一个是回复自身体力的辅助技能，必须按Start键在暂停菜单中点击下屏幕才能发动。这里没什么文章可做，就不费神说明了。

EX武器界面——アキュラ篇

アキュラ的攻击特性有点致敬“《洛克人》系列”的意思。他能够解析并仿制出自己交手过的能力者的特有能力，在游戏中就是打倒BOSS获得其特性EX武器。EX武器通过消耗EX武器槽即可使用，EX武器槽在一段时间内不使用的话，就会高速回复。以下是主线流程中所有可获得的EX武器说明。

スパ-クステラ-：简称雷弹，**アキュラ**初期持有的EX武器。通常射击为向正面水平射出大范围贯穿雷击，持有雷特性（例如可以破坏玻璃窗，停止特定敌人的行动）；锁定射击为锁定敌人后的雷弹集中攻击，类似于雷击鳞锁定雷击效果，不过无法连射且发生速度慢。

テイルバンカ-：简称发锥，击破**ニケ-**后获得的EX武器。通常射击为配合方向键向上下左右任意一个方向放出的持续接近攻击，在地面上直接按↓+攻击可以高高弹起；锁定射击为锁定敌人后追加4发小发锥的远程锁定射击，威力几乎与发锥本体攻击相同。注意两种攻击都无法连射。

バンテ-ジライン：简称套环弹，击破**アスロック**后获得的EX武器。通常射击为沿下方抛物线射出套环，命中杂兵类敌人后一段时间内封锁其所有行动，而且对盾牌兵有特效；锁定射击为锁定敌人后的套环弹快速高追踪型集中攻击，可以连射。

プリズムブレイク：简称水晶弹，击破**ガウリ**后获得的EX武器。该武器的特性是蓄力，分为4阶段，蓄力中持续消耗EX武器槽，每个阶段射出的水晶弹都会变大。满EX武器槽时可以蓄力至第四（最大）阶段，该阶段下最大形态的水晶弹能够破坏关卡中的特定障碍物。通常射击与锁定射击的区别仅为向水平方向发射还是向敌人位置发射。

アバランチソ-ド：简称冰剑，击破**テンジアン**后获得的EX武器。通常射击为从身后展开冰剑向前方斩击，并放出剑光攻击，冰剑本身的威力最高，剑光射程约三个身位，且随距离增加而威力递减；锁定射击为锁定敌人方向进行斩击。两种攻击方式均可连射。

アイアンファング：简称血钢牙，击破**ジブリ-ル**后获得的EX武器。通常射击为水平射出血弹，虽然消耗EX武器槽较高（一发20%），但威力也可圈可点，而且被血弹消灭的敌人必定掉落回复道具，支持3连射；锁定射击为锁定敌人后放出的血弹，命中敌人后会有红



色能量块按照发射轨迹反向飞回，玩家接触之后回复体力。不过锁定射击的血弹只在射出一瞬追踪敌人位置，如果敌人正在高速移动，有无法击中的可能性。

ハイドロザッパ-：简称水压弹，击破**ニムロド**后获得的EX武器。通常射击为水平射出水压弹，持续按住后水压弹变为水柱持续放射，EX武器槽消耗量也逐渐递减；锁定射击为锁定敌人方向放射同样的攻击。注意该武器威力极小，用途非常限定，例如对付某宿敌的电磁结界，以及给汽车灭火等。

ワイドサ-キット：简称镭射，击破**テセオ**后获得的EX武器。通常射击为水平射出大范围镭射；锁定射击为锁定敌人方向射出大范围镭射。每次攻击消耗EX武器槽50%，威力也很一般，用途不明的武器。



程序设计界面 ——アキュラ篇

アキュラ专属的装备系统，并非按照GV那样分部位装备限定个数，而是统一在强化外套上安插代码芯片来为自身添加各种强化效果。代码芯片各自有着自身的Cost值，玩家理论上可以总计装备40点以内的代码，但实际上强化外套限制了Cost值的上限，如果当前装备的代码总Cost超出了允许的范围，那么战斗中就会随机产生攻击力减半、受到伤害倍增或HP限定为1点等严重的负面作用。外套上的Cost值可以通过**アキュラ**升级来提升，也能通过在关卡中获得道具“记忆槽扩张芯片”来提升。另外代码芯片也有经验值设定，跟GV的装备相同，装备代码之后通关可以累积经验值，升满后该芯片进化为强化版（R），效果为所占Cost值-1。以下是所有主线流程中可获得的代码芯片说明。



名称	开发费用	必需素材	效果	Cost
ホバリング	–	初期持有	闪击冲刺后，自动触发滑翔	3
カゲロウ	–	初期持有	消耗闪击槽发动电磁结界，1次1条	3
ストロング	1200	エルデア钢×3、クラップ合金×5、ガ-ネット×6	受到伤害减少5%	6
エアルアルガ-ド	2400	ストロング×1、高分子BL238×5、天然ブラン细胞×6	在空中受到伤害减少10%	8
インビンシブル	12000	エアリアルガ-ド×1、特型サ-ボ用光子力×2、98型ナノチップ×10	闪击槽填充时有少许无敌时间	12
ス-パ-ア-マ-	7200	エアリアルガ-ド×1、ゲンブ冲击反应装甲×3、クオ-ザイト×6	受到攻击不会产生硬直时间	9
ヘブンオアヘル	49890	ヒヒイロカネ片×3、ガ-ネット×10、98型ナノチップ×10	HP限定为200，触碰尖刺时即死，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为1.1倍	5
ヘブンオアヘルX	96410	ヘブンオアヘル×1、超临界ブラン电波动×2、耐高热ホウオウ矿×2	HP限定为1，也无法发动电磁结界，但荣誉点数提升值变为2倍	6
ヒ-ルエイド	820	试作新型基盘×2、ガ-ネット×6、天然ブラン细胞×6	取得回复道具时回复量少许提升	3
HPコンバ-タ	3400	ヒ-ルエイド×1、エルデア钢×5、クラップ合金×8	取得金钱时以5%的比例变换为HP	6
HPリカバリ	7200	HPコンバ-タ×1、特型サ-ボ用光子力×1、アクチノブラン结晶×5	不操作角色的时候，HP自动缓缓回复	9
マネ-チャ-ジャ-	3600	ヒ-ルエイド×1、试作新型基盘×3、ガ-ネット×8	获得金钱时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大	6
EXPチャ-ジャ-	3600	マネ-チャ-ジャ-×1、アクチノブラン结晶×3、高分子BL238×5	获得经验值时少许提升获得量，但受到伤害时伤害少许增大	6
EXウェポン压缩化	2500	高性能NcGbX×2、クオ-ザイト×5、天然ブラン细胞×6	使用EX武器时，EX武器槽消耗量减少至80%	7
ブリッツ最适化	2500	EXウェポン压缩化×1、フエ-ザ-流体金属×2、高性能NcGbX×6	第一次闪击冲刺不消耗闪击槽	9
ブリッツゲイン	15000	闪击槽最适化×1、ビャッコ反重力机构×2、セイリュウ推进机构×2	击倒敌人时回复1条闪击槽	14
ウェポンリカバリ	3000	EXウェポン压缩化×1、クオ-ザイト×5、98型ナノチップ×8	EX武器槽回复速度加快，但获得荣誉点数（ク-ドス）最大值限制为1200	8
ブリッツ增量1	2500	天然ブラン细胞×8、クラップ合金×8	闪击槽最大值+1	10
ブリッツ增量2	5000	ブリッツ增量1×1、アクチノブラン结晶×5、ガ-ネット×8	闪击槽最大值+2	17
ブリッツ增量3	10000	ブリッツ增量2×1、超密度传道电磁石×3、98型ナノチップ×8	闪击槽最大值+3	21
パワ-エアショット	940	エルデア钢×2、クラップ合金×5、98型ナノチップ×6	角色位于空中时，锁定射击威力少许提升	7
エアハンタ-	1500	パワ-エアショット×1、クオ-ザイト×3、天然ブラン细胞×6	角色位于空中时射击威力少许提升，位于地面时射击威力少许下降	8
リスキ-ショット	5100	エアハンタ-×1、ソルエ-ジング×2、クラップ合金×5	HP不足20%时，射击威力提升	10
パワ-リロ-ド	1800	パワ-エアショット×1、エルデア钢×5、クオ-ザイト×5	空中填充时冲击威力少许提升	8
パワ-エイム	5000	パワ-リロ-ド×1、ソルエ-ジング×2、エレクトラム×3	锁定敌人时给予敌人少量伤害	9
パワ-EXウェポン	2000	パワ-エアショット×1、高性能NcGbX×2、98型ナノチップ×8	EX武器威力提升，但EX武器槽消耗也提升为1.5倍	9
ラッキ-カゲロウ	5200	エレクトラム×1、高分子BL238×5、ガ-ネット×8	发动电磁结界时，10%的几率不消耗闪击槽	6
ラッキ-ダッシュ	5200	ラッキ-カゲロウ×1、ソルエ-ジング×2、试作新型基盘×6	发动闪击冲刺时，10%的几率不消耗闪击槽	7
ディスリトライ	100	エルデア钢×5、98型ナノチップ×10、天然ブラン细胞×10	中断点全部消失	1
ミュ-ト	1000	エルデア钢×1、クオ-ザイト×1	荣誉点数超过1000时也不会唱歌，死后绝对不会触发觉醒状态	1
サウンドファイル1	15000	ヒヒイロカネ片×2、ガ-ネット×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《蓝の运命》，但不可发动电磁结界	3
サウンドファイル2	15000	特型サ-ボ用光子力×2、高分子BL238×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《虚空の圆环》，但不可发动电磁结界	3
サウンドファイル3	15000	超密度电动电磁石×2、クオ-ザイト×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《多元的宇宙》，但不可发动电磁结界	3
サウンドファイル4	15000	マイクロBh缩退炉×2、试作新型基盘×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《堇青石》，但不可发动电磁结界	3
サウンドファイル5	15000	フエ-ザ-流体金属×2、エルデア钢×10	荣誉点数达到1000时播放BGM《琉璃色刹那》，但不可发动电磁结界	3
OD HPリカバリ	8000	エレクトラム×3、天然ブラン细胞×6	HP自动回复	10
ODハ-ドコ-ト	10000	OD HPリカバリ×1、マイクロBh缩退炉×2、クラップ合金×8	些微伤害无效化	15
ODハ-ドコ-トX	12000	ODハ-ドコ-ト×1、ゲンブ冲击反应装甲×3、高性能NcGbX×5	少量伤害无效化	20
ODバリアOPT	10000	ODハ-ドコ-ト×1、高性能NcGbX×2、ソルエ-ジング×6	EX武器槽未满时也能发动闪光护罩	20
ODパワ-リロ-ド	2500	エルデア钢×5、クオ-ザイト×5、高分子BL238×6	空中填充时冲击威力提升	12
ODパワ-エイム	6000	ODパワ-リロ-ド/1、ソルエ-ジング×3、エレクトラム×3	锁定敌人时给予敌人伤害	20
ODボ-ンキラ-	12000	ODパワ-エイム×1、超密度传导电磁石×2、试作新型机版×10	攻击BOSS以外的敌人时提升攻击力	20
ODチェックメイト	26000	ODボ-ンキラ-×1、ヒヒイロカネ片×5、特型サ-ボ用光子力×5	攻击BOSS时提升攻击力	25
ODカタストロフィ	50000	ODボ-ンキラ-×1、耐高热ホウオウ矿×2、ビャッコ反重力机构×2	荣誉点数转换为SP技能的威力，但使用后HP强制为1	30
ODメニ-マネ-	5200	试作新型基盘×6、ガ-ネット×8	能获得更多金钱	5
ODメニ-EXP	5200	ODメニ-マネ-×1、アクチノブラン结晶×2、98型ナノチップ×6	能获得更多经验值	5
ODラックブ-スト	6200	ODメニ-EXP×1、アクチノブラン结晶×3、高分子BL238×8	以“ラッキ-”为名的代码发动几率提升10%	5

※1.サウンドファイル系代码的解放条件为在关卡中获得3000以上的荣誉点数并保持至通关，即可解放当时播放的BGM对应的代码。
※2.OD系代码的发动条件为在关卡中持有1000以上的荣誉点数。

开发界面

进入开发界面会看到三个选项，“开发依赖”、“卖る”和“所持品リスト”。“所持品リスト”为检查当前角色持有的道具，“卖る”为变卖道具装备与素材。其实本作只要认真做任务根本不差钱，永远都是素材不够用，但无论如何都要变卖道具的话，请记住两大原则：1.不要变卖高级素材，因为高级素材的获得方式非常有限，有时候卡一个就会造成严重的后果。2.道具装备的售价与开发价格完全不在一个层面上，卖装备只亏不赚。下面重点讲解选择“开发依赖”后，开发道具的过程。

道具开发界面

这个界面与任务界面的构成有些相似。上屏显示当前选择装备的开发费用、素材要求和效果；下屏可开发装备右侧显示"OK"。（素材或费用不够时该道具右侧无任何提示。）道具开发也是循序渐进的，想要开发高级道具，就得先开发出对应的低级道具。其中某些道具的开发权还跟其他道具的开发进度相关，甚至还有些道具需要完成特定关卡后才能进行开发。建议玩家将低级道具都先开发一次再说。由于本作的强化版道具是由装备通常版道具过关后累积经验值升级而来，因此解决了前作苦于开发经费而不敢对强化版道具下手的尴尬。不过需要注意的是，开发高级道具时所需的、作为素材的低级道具，不能使用升级后的强化版。因此在初期想要开发心仪的道具时，要先做好计划，一不小心将素材低级道具给升级了，就不免走上一点弯路了。道具开发的详细请参照上文的"装备界面"和"程序设计界面"部分。



素材的获得

本作的素材按照"无标记＜☆＜☆☆＜☆☆☆＜彩色"共分为5个稀有等级，等级越高的素材越难以获得。其中☆☆以下稀有度的素材可以在任意关卡中刷出来，☆☆☆以上稀有度的素材只能在特定关卡获得。哪个关卡出哪些素材可以在关卡的"详细确认"中进行确认。右侧为大家提供☆☆☆以上素材的获得一览表。顺便一说，刷☆☆以下素材时，GV刷"侵略者（ビル街）"最快，**アキュラ**刷"丧失（地下水路）"最快。

素材（稀有度）	获得关卡
特型サ-ボ用光子力（☆☆☆）	月下（谜の洋馆）、水晶（ハイウエイ）、乐园（ベラデン2）
超密度传导电磁石（☆☆☆）	激流（地下水路）、人形（梦の岛）、乐园（ベラデン2）
マイクロBh缩退炉（☆☆☆）	电脑（デ-タ施设）、天塔（アメノサカホコ）、敌地（ベラデン1）
フェ-ザ-流体金属（☆☆☆）	冻结（冻结都市）、敌地（ベラデン1）
ビャッコ反重力机构（彩色）	月下（谜の洋馆）、水晶（ハイウエイ）、乐园（ベラデン2）
ゲンブ冲击反应装甲（彩色）	激流（地下水路）、人形（梦の岛）、敌地（ベラデン1）
耐高热ホウオウ矿（彩色）	电脑（デ-タ施设）、天塔（アメノサカホコ）、乐园（ベラデン2）
セイリュウ推进机构（彩色）	冻结（冻结都市）、敌地（ベラデン1）
ヒヒイロカネ片、超临界プラン电波动（彩色）	圣者（ベラデン3）、祈歌（ベラデン4）、恶梦（SPミッション5）

交流

选择该项后会发生与辅助角色的日常对话剧情。对话的内容是在几段内容中随机挑选，但随着剧情推进，对话的候选内容也会慢慢更新。当然除了享受两人的剧情互动外，这个交流环节也有实在的意义——シアン和RoRo的第七波动"SONG OF DIVA"有极低的概率、在主人公于关卡中因HP降低受创至死时（掉下悬崖这类不算）发动能力，使其原地复活，并进入能量大幅提升、EP无限的觉醒模式（BGM强制切换为《轮回》）。发动觉醒模式后，正常攻关过程将变得毫无难度（虽然也有荣誉点数不再计算的负面效果）。而在出击之前与辅助角色进行交流，就可以提升死后发动觉醒模式的几率。



战斗系统

画面解说

GV篇

1	HP槽。受到伤害后会削减，清空时视为死亡
2	EP指数。发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时所必须消耗的指数
3	当前装备武器
4	荣誉点数和当前换算倍率。
5	SP槽。发动技能时消耗，随时间经过回复
6	当前锁定敌人。被避雷针击中的敌人会出现该锁定框，可以使用雷击鳞攻击
7	装备技能。通过点击屏幕发动
8	当前消耗时间



アキュラ篇

1	HP槽。受到伤害后会削减，清空时视为死亡
2	EX武器槽。发动EX武器时所必须消耗的能量
3	荣誉点数和当前换算倍率。
4	闪击槽。发动电磁结界和闪击冲刺时消耗的能量
5	当前锁定敌人。被闪击冲刺撞击的敌人会出现该锁定框，可以使用各种武器追踪攻击
6	当前装备EX武器
7	SP技能"爪"。通过点击标识或直接按X键发动。开启暂停菜单时此处变为回复型SP技能
8	滑翔时间槽
9	当前消耗时间



人物要素 ——GV篇

避雷针

GV的基本射击武器，命中敌人之后能够将敌人锁定，然后以高威力的雷击鳞对锁定目标发动追踪攻击。对同一个目标命中一发避雷针会形成一段锁定，引发一道雷击，锁定圈为蓝色；命中两发形成二段锁定，引发两道雷击，锁定圈为黄色；命中三发形成三段锁定，引发三道雷击，锁定圈为粉红色。GV可同时锁定的对象取决于电子发圈的最高锁定数，但对同一个目标最高只能三段锁定。当锁定目标+锁定段数超过电子发圈的最高锁定数时，后锁定的目标将会覆盖掉先锁定的目标。例如装备锁定数为5的电子发圈，能同时一段锁定5个不同目标，也能集中对2个目标分别施加二段锁定和三段锁定。如果此时攻击了第3个目标，那么之前的第一个锁定圈就会消失掉。锁定圈锁定对手后，如果一定时间内还未将对手消灭，锁定圈会自动消失。

避雷针实用度分析

ギドラ（紫龙）：按住射击键不放可快速自动连射，非常安定的武器。

ナ-ガ（五头龙）：按住射击键不放可进行蓄力，变化为贯通弹。但蓄力速度很慢，除非是面对连成一排的敌人来赚取同时击破的荣誉点数或者是穿墙攻击，否则基本用不到这个贯通功能。贯通弹的伤害与通常弹没有太大区别。

ミズチ（蛟龙）：可以通过光标进行直角折射的攻击，发射前蓄力调整折射的距离，方向键调整折射的方向。操作起来非常麻烦，可以说是绝对用不到的武器。

テクノス（双截龙）：一次可发射沿着地形前进的上下两发避雷针，角度约为45度。避雷针会贴着天花板、墙壁和地面向前移动，在攻击一些直线轨迹射击很难命中的敌人时有奇效。

オロチ（八岐龙）：特点是射击时在身边展开可向7方向扇形扩散的避雷针发射机，加上本体的射击，一次可发射8发避雷针。地面发射时弹幕向上方180度扩散，空中发射时弹幕向下方180度扩散。不仅攻击范围大，控制好角度的话几乎可以击中任何位置的敌人。不过在扩散避雷针消失前无法发射第二发，攻击速度有致命缺陷，没有了前作的强势地位。

ヴァスキ：特点是射出的避雷针命中敌人后不会消失，继续追踪下一个目标。在面对只有敌人的场面时非常好用，命中第一个目标，后面就会自动诱导。但是诱导的目标是场上的所有可锁定目标，有时候会诱导到不能击破的目标上去，白白浪费输出机会。

总结：由于本作锁定数由电子发圈影响而不再依附于武器，因此高连射数的**ギドラ（紫龙）**和弹道双角度的扩散**テクノス（双截龙）**实用度最高，几乎光这两把武器就可以应付所有关卡。

雷击鳞＆滑翔

GV在周围张开一层雷击的护罩，按住R键不放可持续发动，发动中持续消耗EP。雷击护罩能够防御一切实弹系攻击，但不能防御光线系攻击。当护罩触碰到敌人时，还能够造成少许伤害。当场上有被避雷针锁定的目标时，发动雷击鳞后，将对每个锁定目标诱导一道高威力的雷击。对同一个目标的多段锁定，也会诱导出相应数量的雷击，是GV的主要输出方式。

除了用作攻击外，在空中发动雷击鳞时，GV的下落方式将由自由落体变为滑翔下落。对于纵向来说，可以减缓下落速度，看清脚下的落脚地形；对于横向来说，可以加长位移距离。空中雷击鳞发动时会保持当前跳跃的移动惯性，如果是在冲刺跳的最高点发动，能够位移出相当惊人的距离。这也是本作在跨越一些长距离悬崖时常用的手段。

SP技能＆SP槽

GV在战斗中消耗SP槽可以发动SP技能。其中发动特殊攻击技能时，上屏会出现人物的大魄力特写画面，GV将以完全无敌的姿态对敌人发动攻击。与前作不同，本作中他的所有特殊攻击技能（包括两招通常攻击技能）发动时，时间都会正常流逝，因此利用这段时间来回避一些难以回避的攻击也是一种战术。发动技能后，对应技能在下屏的图标就会变红，开始进入冷却时间。在冷却时间中，即便仍持有SP槽，也无法再次发动该技能。因此无论如何也无法连续两次发动相同的技能。SP槽在发动技能时消耗，然后随时间经过回复。在没有相关装备支持的情况下，每格SP槽约需要67秒才能回满。



※其他技能相关要素请参照前文的“技能界面——GV篇”部分。

人物要素 ——アキュラ篇

光线枪＆EX武器

アキュラ的基本射击武器。与GV的避雷针不同，他的光线枪射速和威力均远超避雷针，是实实在在的输出主力攻击。而且经过锁定之后，射击威力还会进一步提高且必定命中。而EX武器则是消耗EX武器槽发动的副武器攻击，详细已在前文的“EX武器界面——アキュラ篇”中说明，不再赘述。

闪光护罩

解析GV的雷击鳞之后制作的防御兵器。在EX武器槽满槽的情况下，能够完全自动防御所有的实弹系攻击。在关卡中某些特殊地方会跟雷击鳞做出区别，不过基本上想成不用玩家持续按键的雷击鳞护罩即可。

SP技能

前文的“技能界面——アキュラ篇”部分已经说明了アキュラ的SP技能发动情况。这里要补充说明的是，特殊攻击技能“爪”发动后会完全停止时间，因此不能用来回避特定招式。另外アキュラ的SP槽是两个技能各自独立计算，使用后必须等待下屏技能标识周围的填充点数走满一圈才能再次使用，填充时间均为60秒。注意回复技能在发动后会自动解除暂停菜单。







人物要素 ——共通篇

电磁结界

装备非电磁结界封印系的所有吊坠或代码芯片时，GV在没有发动雷击鳞的情况下、**アキュラ**在任何情况下受到非无视电磁结界的攻击，就会自动发动电磁结界。HP不会受到任何伤害，也不会产生任何硬直，同时进入短暂无敌时间，不过GV会消耗一定量的EP，**アキュラ**会消耗1条闪击槽。电磁结界配合EP/闪击槽填充使用的话，可以轻松达成无伤，在面对不熟悉的BOSS时，对自己的技术没有信心的话，不妨先使用这招来仔细观察BOSS的行动规律。但需要注意的是，即使成功发动电磁结界，视当前选择的荣誉点数模式而言，遭到攻击的瞬间依然有可能清空荣誉点数。

EP/闪击槽

GV发动雷击鳞、电磁结界、空中多段跳和多段冲刺时都会消耗EP；**アキュラ**发动闪击冲刺和电磁结界时都会消耗闪击槽。当两者剩余值不足以承受以上行动的消耗量时，GV再次消耗EP就会进入超负荷（オーバーヒート）状态。超负荷状态下EP会缓慢自然回复至100%，在充满之前都无法使用上述四种行动；**アキュラ**则是直接就无法发动对应的两种行动。

GV在非超负荷状态下回复EP的手段有三种。一是一段时间内不进行消耗EP的行动，EP就会缓缓自然回复。二是在地面输入↓↓，GV就会集中精神瞬间回满EP，这被称为EP填充。三是消耗SP槽发动辅助技能“チャ-ジングアップ”。其中第二种方法是保证长时间战斗的最有力手段，无论是杂兵战的空闲时间，还是BOSS战的见缝插针，都应该多多发动。注意EP填充的瞬间，GV无法做出其余任何行动，此时要当心遭受攻击。

アキュラ回复闪击槽的手段只有两种，类似于上文GV回复行动的前两种——自然回复和闪击槽填充。不过与GV的EP填充不同的是，**アキュラ**能够在空中输入↓↓回复闪击槽，此时他会以惊人的势头垂直落下，并对落脚点附近造成攻击。注意这个落下在接触到地面之前都无法取消，因此下面有坑的话就亏大了。

冲刺＆跳跃

这两项行动基本上与《洛克人X》、《洛克人ZERO》两系列非常相似，有经验的玩家应该很快就能习惯。以下详细介绍几种相关的特殊操作。

冲刺：持续距离比《X》和《ZERO》系列要长，但是要注意冲刺中并不会降低角色的身位，因此不能用于回避某些离地面有点空隙的攻击。其中**アキュラ**的冲刺距离受按键时间长短影响，在上文的“闪击冲刺＆滑翔”中已有说明，不再赘述。

冲刺跳跃：与《X》和《ZERO》系列相同，起跳时会附加冲刺的惯性，比正常情况跳得更远。但即使装备了多段跳的戒指，空中再次起跳时也无法直接发动冲刺跳跃，必定会变成普通的跳跃。想要重现《X》和《ZERO》中二段冲刺跳跃的距离和机动性，请使用空中冲刺或滑翔。

攀墙跳：紧贴墙壁按下跳跃键，GV就会沿着墙壁再次轻轻跳起。一直向墙壁方向拉住方向键不断跳跃，就能够爬上高处。但这个要素与《X》和《ZERO》系列不同的地方有两点：1.弹墙跳的瞬间与空中二段跳一样，无法发动冲刺跳跃，不能期待其逆向的移动距离。2.即使贴墙一直向墙壁方向拉住方向键，也没有沿墙缓缓滑下的操作，请使用空中滑翔。

关卡要素

荣誉点数（クードス）

对敌人造成伤害、有效率地击倒敌人、又或是达成关卡限定的隐藏特殊条件时，就会在上屏画面的左上角显示并获得荣誉点数。荣誉点数在满足特定条件时，将会转化为关卡的额外得分数。玩家获得荣誉点数时，还会额外提升转换分数时的倍率。获得的荣誉点数越多，转换的倍率也会随之提升。当持有庞大的荣誉点数后进行转换时，分数将会提升至非常恐怖的数值，这也是获得高评价的关键。转换荣誉点数的条件有以下三种：

1.发动特殊攻击技能。
2.触碰中断点。
3.完成当前关卡。

前文也提到过，本作在选择关卡时新增了荣誉点数模式的选择，共有“APATHY”、“TIMID”和“RECKLESS”三种。RECKLESS就等同于前作的模式，主人公一旦受到攻击（包括发动电磁结界），当前获得的荣誉点数和转换倍率会立刻归零，玩家1分都拿不到；TIMID能给玩家两次不计算受创的机会；APATHY则无论如何受创也不会失去荣誉点数。由此

可见，最为极限的高分获得方式就是选择RECKLESS模式，全程不遭受攻击，全程不触碰中断点，然后以特殊攻击技能击败关底BOSS——很显然，如此苛刻的条件，要求玩家对关卡的配置、BOSS的攻击方式有很深的理解，且自身的操作技术必须过硬。没有信心的话，选择TIMID折中，或是干脆选择APATHY都能打得很爽快。其中尤其是APATHY模式，由于绝对不会因为受创而损失荣誉点数，因此只要全程不触碰中断点，不乱用特殊攻击技能，想要保持S评价过关也并非难事。另外可能会有玩家容易陷入一个误区，就是为了保持荣誉点数而不愿意发动技能。这里强调一下：转换荣誉点数的条件是发动“特殊攻击”技能，也就是说发动“辅助”和“通常攻击”技能是不会发生转换的。这也是技能选择上应该考虑的一点。



另外在攻关中达成特定条件时，还会获得额外奖励的点数。本作两名主人公的点数获得方式不尽相同，以下为大家带来所有隐藏奖励点数的触发方式：

画面信息	奖励点数	达成条件
GV		
FULL–STRIKE	10	在地面以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
AIR–STRIKE	30	在空中以雷击鳞的诱导雷击击破粉红三段锁定的敌人
DOUBLE	100	同时击破2个敌人
TRIPLE	250	同时击破3个敌人
AMAZING 4	400	同时击破4个敌人
AMAZING 5	550	同时击破5个敌人
SKILL–FINISH	30×击破数	发动攻击技能击破敌兵
	500	发动攻击技能击破中BOSS
	1000	发动攻击技能击破关底BOSS
SECRET	111	【飞天内部】开始地点不击破战栗的三个敌人
	444	【谜の洋馆】与ジブリ–ル的BOSS战，躲过其第三形态的所有攻击
	333	【地下水路】一次也不被龙卷和水泡击中，到达最底层
	555	【冻结都市】在警报区域结冰前击破警报器
	500	【ハイウェイ】BOSSガウリ的HP在1/2以上时用通常攻击技能（霆龙玉或吼雷降）击中他
	1000	【ベラデン2】2分钟以内通过遮蔽门谜题区域
	820	【ベラデン3】回避テンジアン的罗雪七星
アキュラ		
AERIAL 1	10	空中击破敌人（第1个）
AERIAL 2	20	空中击破敌人（第2个）
AERIAL 3	30	空中击破敌人（第3个）
AERIAL 4	40	空中击破敌人（第4个）
AERIAL 5	50	空中击破敌人（第5个以上）
AERIAL EX	20～100	空中以EX武器击破被锁定的敌人，获得点数为同条件下“AERIAL”点数的两倍
STAMP	15	以空中填充的落地攻击击破敌人
GUARD–COUNTER	150	以闪光护罩防御敌人攻击后立刻用EX武器击破敌人
SOU–FINISH	30×击破数	以特殊攻击技能击破敌兵
	500	以特殊攻击技能击破中BOSS
	1000	以特殊攻击技能击破关底BOSS
SECRET	222	【ビル街】用闪击冲刺破坏玻璃窗（区域2迎来导弹雨的位置）
	333	【アメノサカホコ】从区域2一开始的大洞攀爬处起，一次也不着地到达最上层（可以用闪击冲刺撞击地面）
	333	【梦の岛】破坏关底BOSSグラントルタ的双肩后再将其击破
	333	【ハイウェイ】将燃烧的车辆全部灭火
	555	【冻结都市】在警报区域结冰前击破警报器
	500	【地下水路】与ジブリ–ル的BOSS战中，以套环弹“バンテ–ジライン”命中她10次
	200	【ベラデン1】使用5种EX武器（无需击中目标）
	2000	【ベラデン2】在没有死过一次的前提下通过前半的跳跃区域，不允许RETRY，可以RESTART

※关卡相关的隐藏点数也会在流程攻略部分详细解说。

暂停菜单

在关卡中按下Start键会开启暂停菜单。按下L/R键可以在前四个菜单中进行切换；装备菜单界面下按→可以进入脱离菜单。

GV篇

装备菜单：暂停菜单左起第一项，等同于基地菜单中的装备选项。可以在关卡中更换装备道具。

能力情报：暂停菜单左起第二项，查看当前角色的各种数值能力，以及总分数、总游戏时间。

技能菜单：暂停菜单左起第三项，等同于基地菜单中的技能界面。可以在关卡中更换技能。

按键设定：暂停菜单左起第四项，等同于基地菜单中的按键设定。

脱离菜单：暂停菜单第一项的右下角“ESCAPE”，详细见下文。

アキュラ篇

EX武器菜单：暂停菜单左起第一项，点击下屏显示的EX武器就可以直接切换（不暂停也可以），同时可以使用右侧的回复技能。

程序设计菜单：暂停菜单左起第二项，等同于基地菜单中的程序设计界面。可以在关卡中更换代码芯片。

能力情报：暂停菜单左起第三项，查看当前角色的各种数值能力，以及总分数、总游戏时间。

按键设定：暂停菜单左起第四项，等同于基地菜单中的按键设定。

脱离菜单：暂停菜单第一项的右下角“ESCAPE”，详细见下文。

脱离菜单

BACK：返回暂停菜单。

RETRY：从上一个中断点重新开始游戏。

RESTART：从本关最初重新开始游戏。

EXIT：离开关卡，回到关卡选择界面。

中断点



在关卡中每个区域的沿途都分布着数个这样的中断点。当玩家触碰这个中断点后，玩家当前的得分、关卡进行时间、SP槽残量等等所有要素都会被记录下来，惟独荣誉点数会被立刻转换成分数。假设玩家在进行时间挑战任务，若是在这之后某处浪费了大量时间，不妨从脱离菜单中选择RETRY，就可以从这个中断点重新开始游戏。

勋章



在关卡中能找到一些绿白色的道具箱，将其击破后里面就会出现各种道具。有时是回复道具、有时是金币、有时则是类似勋章的道具。取得这种勋章后，在过关后的结算中，每个勋章都可以交换一个宝箱，因此在攻关过程中看到道具箱尽量不要错过。勋章也有可能藏在其他的地方，需要玩家开动脑筋探索。后文攻略中也给出了主线流程中所有勋章的位置。

评价结算

过关后系统会根据玩家在关卡内的得分与过关时间，计算出最终的得分，并给予关卡的评价。评价除了用来完成特定任务以外，主要影响玩家获得宝箱的数量。评价从C～S+共分5个等级，C级可以获得2个宝箱，B级可以获得3个宝箱，A级可以获得5个宝箱，S级可以获得7个宝箱，S+级可以获得10个宝箱。评价宝箱数量加上关卡中获得的勋章数量，就是玩家最终可以开启的宝箱数量。每个宝箱对应一个素材或一笔金钱，因此宝箱越多越好。

每个关卡都各自设定了不同的评价得分标准。最终得分=关卡内得分×过关时间对应倍率。在结算画面的上屏中，过关时间的右侧显示了1～5颗★不等，这就表示当前过关时间所对应的倍率。★×1的倍率为0.1，★×2为0.5，★×3为1.0，★×4为1.2，★×5为1.5。★×5的1.5倍率，能让最终得分直接翻1.5倍，其重要程度可想而知。选择恰当的荣誉点数模式，有效率地赚取荣誉点数，再加上熟练快速地通关，就是获取高评价的诀窍。



※荣誉点数模式为“APATHY”时，绝不可能获得S+评价。

主线流程攻略

本篇攻略为主线流程直至真结局为止的详尽图文攻略，要点处均以图片进行详细说明。鉴于截图关系，可能会含有部分剧透的可能性，还请大家包涵。而在详细分析关卡之前，笔者罗列了一些流程闯关中的心得，希望能帮到玩家。战斗中觉得对话框挡住视线的话，可以点击下屏右上角开关切换开启和关闭。不过想要欣赏剧情的话，建议初次开启并熟悉关卡，第二次以后关闭，专心完成任务。BOSS战解析部分将按照BOSS的HP槽分为三个阶段，文中相关内容均以“第一阶段”“第二阶段”“第三阶段”描述。

GV篇

1.武器选择方面，由于锁定数不再与武器挂钩，因此推荐度排序为**テクノス**（双截龙）＞**ギドラ**（紫龙），**ナーガ**（五头龙）在特殊关卡会用一下，其他武器基本不予考虑。电子发圈在闯关时选择锁定数为3，打BOSS时选择锁定数为1。

2.技能选择方面，强烈推荐“吼雷降”（SP0的通常攻击技能，设定为快捷键）、“**グロリアスストライザ−**”（SP3的特殊攻击技能）、“**アンリミテッドヴォルト**”（SP1的攻击力翻倍辅助技能）和“**チャ−ジングアップ**”（SP1的瞬间填充EP辅助技能）的组合。等级不够的话，“**アンリミテッドヴォルト**”可以更换成“**ブ−ストヴォルト**”（SP1的EP持续高速回复辅助技能），又或者是保命用的“**リヴァイヴヴォルト**”（SP2的HP全回复辅助技能），“**グロリアスストライザ−**”暂且用“**スパ−クカリバ−**”（SP2的特殊攻击技能）代替。

3.在隐形眼镜选择方面，强烈推荐“鸣神**のレンズ**”（提升EP最大值）×2的组合，能够起到最大的收益。暂缺的话可以退一步选择“抑制**のレンズ**”（雷击鳞的EP消费量减少）来代替。想要速杀BOSS时可以换成“逆鳞**のレンズ**”（锁定雷击威力稍稍上升）。

4.在戒指选择方面，空中多段跳系列效果远远优于空中冲刺系列，选择时建议优先满足多段跳方面的能力。

5.在吊坠选择方面，不计得分快速闯关需要“幻影**のペンダント**”（减少电磁结界EP消耗量，同时降低防御），而正常攻略的话，建议装备“神盾**のペンダント**”（提升防御力，受创时不产生硬直）最为安定，没有的时候以“障壁**のペンダント**”（发动雷击鳞时受到伤害减轻）来代替。

アキュラ篇

1.EX武器方面，比较适合闯关用的是发锥“**テイルバンカ−**”，判定大，消耗适中，对杂兵几乎都有一击必杀的威力，属于性价比极高的武器。

2.代码选择方面，推荐最优先的是追加闪击槽数量的“**ブリッツ增量**”系代码，之后可以考虑追加“**パワ−エアショット**”（空中的时候增加少许锁定射击的威力）。待OD系代码开放后，可以带上“**ODチェックメイト**”（对BOSS提升攻击力）用来快速解决BOSS战，最后一击时还可以装备“**ODカタストロフィ**”（使用SP技能时将荣誉点数换算成伤害，不过使用后自身HP降为1）来提升“爪”的威力。

3.通过闪击冲刺累积荣誉点数时，为了脚不沾地，在没有杂兵可以冲撞的情况下，建议直接撞地面，这样可以一边保存闪击槽一边前进或延长滞空时间。另外在滑翔状态中除了空中填充闪击槽可以快速落地外，快速点跳跃键也是常用的解除滑翔的手段。

序章

GV篇

潜入（飞天内部）

序章教学关卡之GV篇，用来熟悉操作，没有什么特别的难点。本关分为两个区域，以电子障壁为区分，攻略中以“区域1”和“区域2”来注明。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
黄昏の空	7分钟以内过关	クラップ合金×3
天体の方式	4分钟以内过关	ガ−ネット×3
广がる世界	评价B以上过关	98型ナノチップ×3
雷霆幻想	评价A以上过关	天然ブラン细胞×3
苍の雷の传说	评价S以上过关	クオ−ザイト×5
アウトグロウ	以特殊攻击技能击破BOSSプロトレギオンJB	高分子BL238×5
境界线	获得全部5个勋章后过关	10000MG
侵入せし者	过关3次	天然ブラン细胞×10

区域1



❶开场的三个敌人不会做出任何攻击，将他们同时锁定并用雷击鳞击破可以赚取三杀的荣誉点数250点。但如果不击破他们直接进入右边的通道，剧情之后シアン会称赞GV为“不杀的天使”，并获得隐藏荣誉点数111点。

❷遇到遮蔽门，用避雷针攻击门前的控制器，然后持续发动雷击鳞，即可让遮蔽门缓缓升起。

❸火箭兵所发射的火箭攻击属于实弹系攻击，可以用雷击鳞进行防御。在通过第二扇遮蔽门后，如图所示位置，下方的箱子装有一枚勋章。



❹来到第一个中断点的位置时，攀墙跳上左侧的高台，上面的箱子里装有一枚勋章。



❺来到需要开始以Z字路线往下移动的位置时，攀墙跳上右侧的通道，尽头的箱子里装有一枚勋章。

区域2



❻对盾牌兵发动正面攻击不起作用。攻略方式有三种：一、快速跳到背后转身攻击其背部，锁定成功后用雷击鳞击破；二、离开一定距离不要攻击，在其投掷炸弹的瞬间射出避雷针锁定本体，用雷击鳞击破（炸弹会被雷击鳞防住）；三、GV保持攻击时，盾牌兵绝对不会做出攻击动作。利用这一点在贴身距离直接以雷击鳞的护罩攻击其身后不被盾牌守护的部位，将其击破。



❼触发绿色的激光扫描剧情后，注意不要触碰激光，否则会被一击必杀。前进途中的两个箱子里各装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



❽关底BOSS是二足战车プロトレギオンJB，用避雷针攻击其头部即可锁定。它有两种攻击方式，其一是头部蓄力后发出能量弹追踪GV，弹速不快，目视后跳起回避即可。其二是脚部放出大量实弹系导弹水平飞行，用雷击鳞可以全部防住。体力每降低1/3就会在左右两端交替出现。总的来说毫无难度。

アキュラ篇

袭来（ビル街）

序章教学关卡之**アキュラ**篇。本作转正为可操作角色的**アキュラ**，在战斗特性上与GV有着一定区别，建议在序章关卡中好好练习。本关同样分为两个区域，以被导弹雨轰炸事件为区分，攻略中以“区域1”和“区域2”来注明。

相关任务

名称	内容	报酬
アキュラ		
魔道ゆく天才	7分钟以内过关	クラップ合金×3
ランブリンフォース	4分钟以内过关	ガーネット×3
暗中のストレンジア	评价B以上过关	98型ナノチップ×3
イグジスタンス	评价A以上过关	天然プラン细胞×3
インディビデュアル	评价S以上过关	试作新型基盘×5
笼の鸟の孤独	不破坏BOSSフェイザント的下半身，直接将其击破	高分子BL238×5
孤高のソルジャ–	获得全部5个勋章后过关	10000MG
Nアタック	过关3次	天然プラン细胞×10

区域1



❶开场的敌人大型敌人只能攻击上半身，下半身的圆锯会平行射出并阻挡子弹，注意回避。



❷剧情展开RoRo并习得填充闪击槽操作后，前方第一个箱子里装有一枚勋章。



❸经过第一个中断点之后，前方靠墙箱子里装有一枚勋章。



❹力场兵会在前方展开阻挡子弹的绿色波纹力场。**アキュラ**可以直接空中撞击锁定本体击破，GV的话要么跳到身后锁定击破，要么远离敌人，待其展开攻击的空隙再锁定击破。



❺击破上面提到的力场兵之后，前进看到的第一个箱子里装有一枚勋章。

区域2



❻经过第一个中断点后，第三组集装箱右侧的箱子里装有一枚勋章。



❼剧情遭遇敌方飞机的机枪扫射，奋力前冲吧，这个攻击无法用闪光护罩防御。



❽遭遇导弹雨攻击前的这个玻璃，用闪击冲刺抢先一步破坏的话，可以获得隐藏荣誉点数222点。



❾剧情触发导弹雨攻击时，第一个缺口跳下去可以获得记忆槽扩张芯片。注意这种道具获得一次后就不会再次出现。



❿导弹雨攻击中的第三个布置着钢索的缺口，下方左侧平台的箱子里装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



⓫飞行型BOSSフェイザント，有上半身和下半身两个部分可以锁定攻击。其攻击方式有机枪扫射、导弹攻击和对地炸弹。机枪扫射是从头部直线攻击粉色圆形瞄准圈的位置，瞄准圈也不是追踪角色的，基本不用太在意。一般保持滞空就可以无视。对地炸弹一样只需要待在空中就可以回避。导弹攻击只要保持满EX武器槽状态就可以靠闪光护罩完全防御，之后的冲撞只要站在地面就不会被打到。对付这个BOSS，基本上只要朝着他不断撞击后锁定攻击就可以轻松击破。如果优先破坏下半身，还能阻止其发动导弹攻击和对地炸弹。**アキュラ**的特殊攻击能打掉它差不多半血，看准机会直接打死吧。

GV篇

侵略者（ビル街）

GV的序章教学关卡收尾。本关只有BOSS战，对手是**テンジアン**的宝剑形态。由于这个BOSS有速杀方式，因此不进行任何解析。当GV习得SP2的特殊攻击技能“**スパ–クカリバ–**”后，将荣誉点数模式开到最难进入关卡，开场一边射击一边开启雷击鳞靠近BOSS，靠近至一个身位后直接发动**スパ–クカリバ–**即可秒杀，耗时不到1秒，过关评价也是S+。



相关任务

名称	内容	报酬
GV		
光継ぐ者	30秒以内过关	3000MG
苍き龙と伪りの乐园	10秒以内过关	10000MG
静かな愿い	评价B以上过关	5000MG
明灭する冰片	评价A以上过关	クラップ合金×3
粉雪の幻想	评价S以上过关	エルデア钢×5
勇壮の剑	无伤击破BOSSテンジアン	ソルエ–ジング×1
変わる世界	过关3次	高分子BL238×5

格林七人众

完成序章后，玩家需要从**アキュラ**和GV之中选择一名操作角色来推进游戏。两名角色初期面对的四个关卡，其中三个是独有关卡，只有“冻结都市”是共通的。每次读取存档时都可以重新选择操作角色。另外注意两者的等级和素材是相互独立的。

GV篇

月下（谜の洋馆）

GV的独有关卡。关卡的特征在于从玻璃窗里突然出现的敌人和铁处女机关，不过都是只要小心推进就能轻松解决的。本关对跳跃操作有一定要求，建议先开发并装备“飞翔の指轮”再来挑战，难度会下降不少。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“区域2”和“BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
邪悪な祈り	12分钟以内过关	天然ブラン细胞×5
无数の恐怖の上	8分钟以内过关	特型サ-ボ用光子力×1
サンパギ-タ	评价B以上过关	高分子BL238×3
ベラドンナ	评价A以上过关	アクチノブラン结晶×3
复誓の花言叶	评价S以上过关	ビヤッコ反重力机构×1
觉醒英雄论	将所有玻璃窗破坏后过关	クラツプ合金×3
魔女たちの夜	不击倒任何面具丧尸过关	エルデア钢×5
三角章	获得全部5个勋章后过关	天然ブラン细胞×10
夜想曲	过关3次	特型サ-ボ用光子力×2

区域1



1 忍者在我方角色靠近到一定程度后，会跳起来攻击，此时可以后跳回避，也可以直接从下方冲刺穿过去。



2 本关的特殊敌人面具丧尸，行动缓慢且攻击距离短，毫无威胁。不过某特定任务是要求不击破任何一匹丧尸过关，需要玩家注意。



3 本关的巨大玻璃窗可以直接用雷击鳞击碎。蓝色玻璃窗击碎后没有任何效果，紫色玻璃窗击碎后会出现道具、钱币、敌人或勋章（是敌人的话，经过时敌人有可能会自行打碎玻璃窗跳出来）。某个任务就要求击碎全部玻璃窗。在遭遇第一头面具丧尸后，会遇到第一扇紫色玻璃窗，击碎后会出现一枚勋章。



4 警报区域，要求击破8名敌人后才能过关。这里出现的敌人是机枪兵、忍者和力场兵。警报器在中央的最高处，需要在左右两侧平台攀墙跳至最高点，反身以避雷针射击才能将其锁定。不是很在意极限分数挑战的话，直接在高台上二段跳用SP1的特殊攻击技能即可直接击破。



5 钢铁处女机关。开启的个体会在角色经过瞬间合上，被击中的话就会被拘束，需要连打方向键并持续发动雷击鳞才可逃脱。逃脱后GV强制进入超负荷状态。破解方法是从顶上跳过，或者以高速冲刺通过，又或是走到身边引诱一下然后立刻往回走闪避。



6 如图示力场兵的背后箱子里装有一枚勋章。

区域2



7 喷火兵会往前喷射约两个身位的火焰，注意回避。



8 从这里开始，紧闭的钢铁处女中也有可能突然出现面具丧尸。出现前钢铁处女会晃动一下。如果实在不愿意一个个试探，可以从头顶上跳过去再说。



9 附着在天花板和地面的鲜血陷阱，角色经过瞬间会发动攻击。可以跟对策钢铁处女陷阱一样直接高速冲过或引诱发动后再前进，也可以在其发动前直接用雷击鳞将血液蒸发掉。



10 遇到区域2的第一扇电子障壁后，先不要急着击破，好东西都藏在后面。从顶上越过去继续前进。击破后会直接进入BOSS区域。



11 电子障壁后是大量钢铁处女机关所在区域，从上到下可以分为三层，中层和下层有两个箱子，各自装有一枚勋章。



12 通过钢铁处女区域，前进到最高层时，击碎中央的一扇紫色玻璃窗，会出现一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。





13 第一次来到最深处的电子障壁前，会自动获得SP0通常攻击技能“吼雷降”。

BOSS区域 ジブリール

第一阶段攻击模式&对策

血弹飞散：第一阶段专用招式。在身边制造一圈带有攻击判定的血弹后发散出去，落在地面后会形成鲜血陷阱，角色经过瞬间会发动攻击。此行动会连续重复三次。

对策：雷击鳞可以将血弹直接蒸发，毫无压力。而且第一阶段中BOSS漂浮在空中，只要GV不起跳就绝对不会发生身体接触，因此可以积极从她脚下穿过清理鲜血陷阱。



钢铁处女下落：第一阶段专用招式。在我方角色正上方制造钢铁处女并下砸。

对策：保持移动就不会被击中。



飞斧攻击：第一阶段专用招式。在空中快速制造出4团血液，依次变化为飞斧后发动间隔追向攻击。

对策：平时有意识地尽量待在版中，看到这招后，第一时间跑到BOSS放飞斧之前位置正下方，然后朝着BOSS的相同方向行走，就能自然回避所有的飞斧。虽然飞斧在成型前的血液能够用雷击鳞蒸发掉，但成型速度太快反而会给自己增加危险，建议专心回避。



第一阶段战术归纳

BOSS漂浮的高度正好是水平射击刚好能命中的高度，因此除了躲避飞斧攻击以外，全程不要起跳并开启雷击鳞，这样可保证绝对安全。

第二阶段攻击模式&对策

冲刺斩击：第二阶段专用招式。向着我方角色所在的位置发动半屏距离的冲刺斩击。

对策：起跳回避。



强化冲刺斩击：第二阶段专用招式。向着我方角色所在的位置发动全屏距离的冲刺斩击。

对策：起跳回避。



幻影冲刺斩击：第二阶段专用招式。向着我方角色所在的位置发动全屏距离的冲刺斩击幻影，在幻影与我方角色的Y轴重合时，真身从正上方出现并高速下落斩击。

对策：此招发动的准备时间比强化冲刺斩击稍长，且发动时BOSS会有语音台词，身上的锁定也会消失。我方只要立刻进行高速的X轴移动就能回避。



落时最后一击必定攻击版边角落，到那个时候再起跳回避。

高速踏墙突击：第二阶段专用招式。在版面中高速三角跳并四处撞击。

对策：虽然轨迹看起来好像很复杂，但只要待在版边不动就不会受到攻击，下

升龙斩：第二阶段专用招式。在地面蓄力之后跳起，向前方放出全屏高度的斩击气流。

对策：看到气流放出后已经无法回避。此招起手时BOSS的爪子会放出蓄力的红色光芒，看到之后要立刻移动到BOSS头顶或身后，才不会被击中。





第二阶段战术归纳

第二阶段下BOSS的攻击方式是有套路的：冲刺斩击×2→强化冲刺斩击/幻影冲刺斩击→高速踏墙突击/升龙斩→冲刺斩击×2……由于整个节奏比较紧凑，需要玩家对这个攻击衔接模式烂熟于胸才能顺利完全回避。在BOSS进行冲刺斩击的准备动作时，身体会放低，此时水平射击的避雷针无法击中，只有在每次斩击结束后的一瞬间才会站直身子，不妨等到那个时候再射击，等到三重锁定之后再发动雷击鳞进行输出，效率也比较高。强化冲刺斩击与幻影冲刺斩击的共通破解法，在于待在角落，目视BOSS冲过来之后，直接往BOSS方向冲刺跳即可完美回避。接下来退到版边应对高速踏墙突击和升龙斩的二择，注意观察BOSS身上有没有蓄力闪红光的特效，没有就保持静止，最后回避一下飞踢；如果看到特效，立刻前冲大跳至BOSS头顶，在最高点打开雷击鳞滑翔，就可以回避掉升龙斩（这招对正上方没有攻击判定）。如果装备有二段跳，那么回避升龙斩就更加轻松。

第三阶段攻击模式＆对策

第七波动 IRON MAIDEN：第三阶段专用招式。在版中纵横无尽地移动，每次贴墙后会制造出鲜血陷阱。移动完毕后所有的鲜血陷阱一起发动，X轴伸出半屏长度的利刃，Y轴伸出全屏长度的利刃。



对策：利用雷击鳞蒸发鲜血陷阱，制造出安全地带并回避。

第三阶段战术归纳

进入第三阶段后BOSS会立刻发动第七波动“IRON MAIDEN”，此时防御力大幅提升。不过这个阶段玩家也不用勉强去攻击BOSS，专心回避即可，因为BOSS每次发动陷阱攻击时都会损失最后阶段体力的1/5。只要等她发动完5次攻击，就会以零体力落至版中央任君宰割。（注意由于是零体力，就算是一发避雷针也能击破，想赚特殊攻击击破奖励的玩家可要小心。）BOSS的数种移动模式各有规律，但前四次移动模式发动的顺序是完全随机的。完美回避法是待在左下角——如果BOSS的第一次移动是前往右上角，那么她踏墙之后会立刻突击左下角，需要玩家立刻攀墙回避，待BOSS离开左下角后再落下，清理掉附近的陷阱。除此之外只要一直保持站在左下角，就可以完全无伤。第五次发动的移动模式是固定的，BOSS会在天花板和地面之间高速反复移动，并缓缓从右侧往左侧推进，玩家要看准间隙穿过BOSS到达右侧，然后立刻攀墙跳至右顶端，等待BOSS开始左右反复移动，并从下方缓缓往上方推进时，看准间隙下落回避，然后清理掉右下角的陷阱，接下来待在最右侧即可无伤。注意BOSS移动过程中接触到GV的话，会让GV强制进入超负荷状态，无法发动雷击鳞，给清理陷阱和回避造成阻碍。

另外还有一种邪道打法，如果玩家不在意挑战极限高分的话非常推荐。在第二阶段给BOSS留个血皮，然后用SP2的“スパ-クカリバ-”直接将BOSS打成残血进入第三阶段，这样BOSS一开始就会发动第五种移动模式，回避起来就更加简单了。

注意如果一次都没有让第三形态的BOSS打中，那么过关时GV会获得隐藏荣誉点数444点。

GV篇

激流（地下水路）

虽然アキュラ会在附加关卡中来到这个场景，但只会面对BOSS战，因此本关可以算是GV的独有关卡。关卡的特征在于GV闯关时有因导电而产生超负荷的可能性，以及龙卷水流阻止角色前进。虽然对跳跃没有硬性要求，但在高低差要素极大的本关中，还是装备二段跳来挑战会简单很多。BOSS战中持有二段跳也会轻松不少。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“区域2”和“BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
ダイビングブル–	11分钟以内过关	ガ–ネット×5
ハイスピ–ド	7分钟以内过关	マイクロBh缩退炉×1
鸣り止む歼琴	评价B以上过关	试作新型基盘×3
泡と消えて	评价A以上过关	高性能NcGbX×3
いつか还るべき场所へ	评价S以上过关	ゲンブ冲击反应装甲×1
放电警报	从未进入超负荷状态过关	天然ブラン细胞×3
岚の中で辉いて	回避全部龙卷水流并过关	高分子BL238×5
テイクバック	获得全部5个勋章后过关	ガ–ネット×10
果无き流れの果	过关3次	超密度传导电磁石×2

区域1



❶在这种淹没大半个身子的水中，一旦发动雷击鳞就会强制进入超负荷状态。至少需要半个身子露出水面才能正常使用。因此持有二段跳的话，能够大幅提升雷击鳞发动时的滞空时间，直接影响输出效率。



❷本作新增的机甲兵，靠近玩家一定距离后会举盾防御，并射出一排导弹。导弹在飞出前会判断玩家所在方向，但不会进行追踪，而且可以用雷击鳞防御，因此威胁不大。



❸本作新增的隐形步兵，能够放射出持续一段时间的能量球直线攻击，同时还会隐身。隐身时展开雷击鳞靠近就能让其现形，而且隐身之中雷击鳞的锁定照样生效，因此不算难缠。



❹如图所示位置的箱子里装有本关第一枚勋章。





❺从这个位置向左走到底，在水底处的箱子里装有一枚勋章。建议先解决机甲兵再过去，否则在水里无法张开雷击鳞，不方便防御导弹。



❻中BOSSフェイザント的打法跟序章相差无几，不再赘述。

区域2



❼本关最大难点——龙卷水流。该水流对敌人有一击必杀的性能，对GV没有攻击力，但GV一旦触碰到水流，就会被卷至最高处，在水流停止前无法脱身，使用雷击鳞会立刻超负荷。本关一共有三处利用龙卷水流设置的关卡机关，由于特定任务要求不触碰水流过关，因此后文会对通过法做详细解说。



⑧第一波龙卷水流的第三道水流消失后，如图位置的箱子里有一枚勋章。





⑨获得上一个勋章后，往下跳时在中央展开雷击鳞滑翔，待完全回避左右两侧的第四、五道水流后（图1），降落在最左边的平台上（图2）。接下来无视下方的杂兵，直接向右边冲刺大跳可以回避中央出现的第六道水流，平安降落在右侧平台上。至此第一波水流机关攻略完毕。



⑩墙上的水泡壁在与角色X轴重合时会启动，约1秒后喷出，射程如图所示。当然角色速度够快的话是不会被击中的。







⑪来到图1位置，就要面对第二波水流机关的洗礼。攻略法是开启雷击鳞滑翔下落，触发左右两侧的第一、二波水流后，立刻回到中央，注意不要解除雷击鳞（图2）。待中央的第三、四波水流被触发时（图3），立刻滑翔到右侧进行攀墙跳，待水流消失后跳回平台回复EP。







⑫从⑪最后的平台下落后发动雷击鳞，移动到该平台下方正中央位置，解除雷击鳞自由下落。高速的自由下落会自动回避掉两波水泡壁的夹击（图1）。回避掉第二波水泡壁的攻击后立刻展开雷击鳞，调整位置至中央偏左一点，刚好可以落在左侧的一个平台上。该平台的箱子里装有一枚勋章（图2）。这里需要注意的是，看到箱子后玩家要立刻解除雷击鳞降落，然后第一时间击破箱子，再大跳至右侧的平台（图3）。因为玩家靠近左侧平台时，左侧会立刻出现第五波水流，这波水流会直接击破箱子。不管是玩家被水流击中卷上高空，还是从中央不慎落下，被拖出画面外的勋章都会直接消失。至此第二波水流机关攻略完毕。



⑬警报区域。正常攻略方法是潜入水中，击破左下角的警报器。因为水中无法使用雷击鳞，所以会打得比较辛苦。如果玩家不在意分数，在起始位置直接发动SP1的特殊攻击“ライトニングスフィア”即可直接击破警报器。如果玩家事先获得了通常攻击技能“吼雷降”，也可以在初始位置两发击破警报器，还不会重置荣誉点数。



⑭如图位置左侧的箱子里装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。

⑮获得勋章后即将迎来第三波水流机关。从中央的空隙处（图1）展开雷击鳞向右侧落下（注意不要贴住墙壁，下方有敌兵），引出中央的第一道水流，回避至右侧平台清理掉杂兵（图2）。接下来展开雷击鳞落下，引出画面右侧的第二道水流，同时注意调整雷击鳞的位置，回避掉中央的浮游敌兵（注意不要贴住左侧墙壁，下方有敌兵），下落至平台后清理到左侧的敌兵（图3）。之后来到下方平台（图4），展开雷击鳞滑翔，以一个身位的距离先左后右回避空中机雷，并引出左右两侧出现的第三、四波水流，回避了两波空中机雷后，滑翔至中央自由落下即可（图5）。最后一步，从图5平台下落，全程不要展开雷击鳞，按照左（图6）→右（图7）→左（图8）的位置下落回避剩下的水流。只要不开启雷击鳞，水泡壁是无法击中玩家的。至此最后一波水流机关攻略完毕。整个过程中一次都没有被龙卷和水泡击中的话，能够获得隐藏荣誉点数333点。

















BOSS区域 ニムロド

攻击模式&对策

回力镖：第一阶段专用招式。扔出回力镖直线攻击，到达版边后绕一个大圈，围着屏幕边缘回到BOSS手中。

对策：出招之际BOSS有一只手会摆出蓄力的姿势，看到后准备原地起跳即可。



水刃连击：第一阶段开始就会使用的招式。BOSS高高跃起朝着角色所在位置坠击，落地之后在我方角色周围发动水刃二连击。

对策：这是BOSS最难对付的招式，需要拆分为三个步骤破解。坠击部分为追踪角色，看到BOSS跳起后要立刻高速移动离开原地；接下来生成的圆形水刃攻击判定为我方角色周身，发生速度也极快，只有原地不动才能免于伤害；最后的锥形水刃会再次追踪角色位置，速度也非常快，等到圆形水刃的判定消失瞬间（水刃形状开始溃散的一瞬）要立刻横向移动才能成功回避。总结此招的回避方法为移动→停止→移动。



奔潮冲刺：第一阶段开始就会使用的招式。BOSS乘着浪潮向角色所在方向发起冲刺撞击，离开屏幕后再反向冲刺回来。

对策：此招的起手动作为BOSS将长矛插在地上，并弯下腰。冲刺时溅起的浪花很大，但实际攻击判定只有本体大小，因此只要原地跳起就能回避。来回两次冲刺都跳起回避就可安然无恙，有二段跳更是如虎添翼。不过对策这招时有两点需要注意，一是被BOSS溅起的浪花碰到时，角色大概会被吹走1个身位左右的距离，而整个过程中如果接近BOSS插在地上的长矛，角色就会受到脚下生成的锥形水刃的攻击，因此回避时一定要和长矛保持一定距离。二是用GV挑战时，千万不要在浪花中发动雷击鳞，否则会进入超负荷状态。



龙卷水流：第一阶段开始就会使用的招

式。让场地内依次生成4道龙卷水流，一旦被击中就会被卷上半空，并受到回力镖的追击。

对策：此招的起手动作为BOSS一个高空后空翻退回版边，并且会说出特定台词，因此非常好辨认。根据我方角色所站位置不同，第1道水流的发生位置也会有变化，不过之后的位置是固定的。第2道水流在距离第1道水流约3个身位的地方发生，第3道水流在前两道水流的中间发生，最后1道水流在之前没有攻击过的地方发生。玩家先避开第1、2道水流——此时若处于两道水流中间，就朝第1道水流的方向冲刺，来回避第3道水流，之后无视第4道水流；若处于两道水流外侧，那么可以无视第3道水流，直接回避第4道水流。总的来说，只要记住第1道水流的位置，就不会有什么危险。



电解液喷射：第二阶段开始会使用的招式。在场上制造出三个电解液水泡，同时向角色所在位置喷射攻击，循环3次。

对策：此招的起手动作为BOSS跳至版中，再高高跳起停留在中央高空。水泡出现后，BOSS会弹竖琴发出扩散音波，音波接触到水泡的瞬间，水泡表面会产生波纹，而追向判定也发生在这一刻。之后就是喷射水柱的攻击，GV接触到该攻击会立刻进入超负荷状态。回避方法基本是在等待追向判定发生后保持移动。不过水泡也有可能在低空生成，遇到这种情况，建议加入跳跃回避。

第七波动 AQUA AVATAR：第三阶段专用招式。在上空制造出数条水流通道并进入，之后连续三次从通道中横穿版面，每次经过都会生成一个水分身发动“水刃连击”的前两段攻击。最后从版面外以“奔潮冲刺”撞击回来。

对策：水分身的追向判定时间为生成的瞬间，因此只要在地面保持移动就能完全回避坠击，然后停下来回避圆形水刃。重复三次，回避了第三发圆形水刃后立刻原地跳起回避撞击即可。虽然三个水分身攻击的节奏比较紧凑，但玩家要做的事也很单纯因此非常容易对付。更何况当BOSS进入第三阶段时，只要不停锁定并雷击，直到其第七波动的特写画面结束时，直接一发SP2的“**スパ－クカリバ－**”就能击破，连回避都免了。





战术归纳

除了水刃连击发动较快且没有明显起手动作以外，其他招式应付起来都非常轻松，而且BOSS绝对不会连续两次使用相同的招式，只要仔细观察BOSS的一举一动就能完全对策。像龙卷水流这种招式更是玩家的欢乐输出时间，再加上第三阶段还可以速杀，熟悉之后完全是送给玩家娱乐的BOSS。当然，水刃连击的完全回避还是需要练一下的。

GV篇

电脑（デ-タ施设）

GV的独有关卡。本关的特征在于围绕雷击鳞所设计的机关，例如因雷击鳞而实体化或消失的道路，以及需要用到雷击鳞滑翔的长距离跳跃，还有必须用雷击鳞才能击破的敌人。考虑到机关的复杂性，初次攻略很可能因为EP使用过度而进入超负荷状态，建议配备辅助技能“**チャ-ジングアップ**”在危险关头使用。另外本关强烈建议装备通常攻击技能“吼雷降”和二段跳戒指“飞翔の指轮”来闯关，如果能搭配隐形眼镜“抑制のレンズ”或“鸣神のレンズ”，再加上通过两关后取得的武器“**テクノス**”则更是如虎添翼，直接能将关卡难度起码降低至1/3，因此强烈建议本关放在第三关来挑战。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“区域2”和“BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
EGO	12分钟以内过关	98型ナノチップ×5
梦见る力	8分钟以内过关	マイクロBh缩退炉×1
トランスミッタ-	评价B以上过关	试作新型基盘×3
サドンリィ	评价A以上过关	高性能NcGbX×3
グリッド・ワン	评价S以上过关	耐高热ホウオウ矿×1
速やかな突破	警报区域中一次也没有从中央落下且过关	ガ-ネット×3
アンチワ-プ	从上下相通的空间落下次数保持在3次以内且过关	クオ-ザイト×5
梦幻星霜の摄理	获得全部5个勋章后过关	98型ナノチップ×10
明日のリアル	过关3次	マイクロBh缩退炉×2

区域 1



❶本关相当缠人的一种浮游机器兵。如果没有趁其无防备时第一时间锁定，它就会在身边放出三个旋转副机，副机会阻挡避雷针的攻击。旋转一段时间后将副机朝着玩家所在位置缓速放出。这个家伙烦人的地方就是经常配置在一些比较恶心的位置，阻碍玩家的正常跳跃路线。建议遇到以后如果没来得及锁定，就直接以“吼雷降”击破。



❷区域1的特征，通路上下相连，左右相连，看似无路可走的地方也有着通路。



❸本关的某个任务要求玩家掉落上下相连通道次数在3次以内通关，而关卡中强制要求掉落的位置只有前面示范说明时的那一处。图中的跳跃诀窍是先解决掉右上角的炮台，然后退回图中画面左侧的高台，在临界位置冲刺前跳，然后在最高点二段跳，然后打开雷击鳞滑翔即可。



❹本关最烦人的特色敌人——莫尔菲的复制品。用雷击鳞触碰即可将其消灭，如果不慎直接接触，她就会附身在玩家身上，需要展开雷击鳞才能驱散，否则会一直以高速扣血。在超负荷状态下被附身非常致命，一定要立刻用辅助技能“チャ-ジングアップ”来填充EP并驱散。



❺如图右上角的箱子里装有一枚勋章。



❻如图下方平台的箱子里装有一枚勋章。不过想要获得这枚勋章，在没有三段以上跳跃的情况下，必定会消耗一次通道下落次数。在做特定任务的时候可以选择放弃。另外此图的右侧是长距离的大坑，在上方平台临界点以冲刺跳跃+雷击鳞滑翔可以避开所有的敌人攻击，安全到达对岸。



❼前作也出现过的电磁移动平台，用雷击鳞攻击会使其移动，锁定攻击则加快移动速度。不过在图示位置建议不要驱动右侧的电磁移动平台，而是在踩上去之后直接冲刺前跳到达对岸，否则很有可能会被过分加速的平台挡住去路，同时还会遭到头顶的浮游机器兵攻击，在两面夹击的情况下很难做到无伤（虽然可以靠“吼雷降”直接击破敌兵就是了）。



❽如果想要无伤通过，在理论上必须掉落通道的地方。如果是在做限制落下次数的任务，可以用雷击鳞滑翔从下路走，硬吃尖刺伤害并迅速突破。



❾如图右上角的箱子里装有一枚勋章。必须持有二段跳才能获得。



❿如图位置的隐藏空间，进入后获得SP0通常攻击技能“霆龙玉”。返回时用雷击鳞可以让挡住去路的平台往上移动。

热门攻略 攻略透解 蓝色雷霆闪电枪爪



11电磁平台与天花板尖刺组合的空间，虽然容易让人产生危险的联想，不过实际上就算踩在平台上升到顶端也不会受到尖刺伤害，玩家完全可以稳打稳扎。在这个空间的最右上角的通道里（如图所示）有箱子，装有一枚勋章。

区域2



12区域2的特征——红蓝道路之红色道路。特征是平时实体化，接触到雷击鳞会消失，通常配置在这类下方有陷阱的地形处。



13红蓝道路之蓝色道路。特征是平时处于消失状态，接触到雷击鳞会实体化。在蓝色道路上前进时需要持续展开雷击鳞，因此要求玩家对EP的掌控比较精确。两种道路的交织就是区域2的主要机关，闯关时切忌不要随便开启雷击鳞，然后尽量往红色道路落脚，在需要Y轴移动时多用攀墙跳和二段跳，可在一定程度上保平安。注意两种道路都是可以用下+跳跃键来直接穿过的。顺便一说，图中顶上的蓝色道路可以直接用二段跳上去，走左边什么都没有还会被BOSS嘲讽一番，但走右边就能安全迅速地通过这个地带（反正下面除了敌人什么都没有）。



14警报区域，这里没有警报器可供破坏，必须击破8个从左右两端依次出现的敌兵。如果持有二段跳的话，可以持续展开雷击鳞站在中央蓝色道路处，二段跳射击锁定敌人后雷击击破，EP紧缺时跳到两侧的红色道路上填充。如果没有二段跳，又不想掉落，就只能依靠两侧的墙壁攀墙跳来射击了。



15两足机甲会发动远距离的冲刺攻击，而且在攻击过程中无硬直，建议在进入视野后立刻全力击破。



16如图位置的箱子里装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。这个空间只有蓝色通道和复制莫尔菲，展开雷击鳞一路狂奔就能穿过。

BOSS区域 テセオ

攻击模式＆对策

杂兵召唤：第一阶段开始就会使用的招式。召唤出约3、4个十字炸弹、复制莫尔菲或摩托车杂兵攻击我方。定时十字炸弹在时限到来前若不击破，会以全屏的距离产生十字爆炸（参考《炸弹人》系列"强化至最高火力的炸弹）；摩托车杂兵会从黄色平台上一边行驶一边掉落，直到来到最底层。第二阶段时召唤的杂兵会增加吸血机器，存在于场上时会不断吸收玩家的体力。

对策：BOSS在出此招前会说台词"Come on"，听到后做好准备，基本上待在地面见招拆招即可。如果来不及判断十字炸弹的爆炸范围，可以在倒计时结束瞬间发动"吼雷降"，以无敌时间直接回避。第二阶段出现的吸血机器一定要第一时间击破，找到之后立刻发动"吼雷降"。图中距离BOSS最近的单位就是吸血机器。



旋转能量炮：第一阶段开始就会使用的招式。两发能量炮以随机方向不断旋转攻击，中途没有空隙。

对策：BOSS在出此招前会说台词"**ほらほら逃げないと**"，听到后先回到场地中央，判断出能量炮的旋转方向后，利用场上生成的黄色平台，以跳跃从BOSS头顶越过来回避攻击。旋转速度比较快，熟练回避之前建议玩家不要在空中发动雷击鳞，免得滑翔效果影响降落速度。



尖刺导弹：第一阶段开始就会使用的招式。BOSS在两条X轴放出大量导弹攻击，最后放出尖刺做水平射击。第二阶段时如果与BOSS在X轴上重合，BOSS还会水平扔出手中武器来攻击。

对策：BOSS在出此招前会说台词"传送…**つって**"，听到后立刻移动至与BOSS位置相反的角落，展开雷击鳞防御全部的导弹。最后的尖刺攻击无法用电磁结界回避，被命中必定进入超负荷状态，但是飞行速度很慢，等到其飞行至面前时再跳起回避即可。第二阶段时过早起跳可能遭到BOSS的投掷武器攻击，一定要等到最后的尖刺攻击飞过一半场地，BOSS消失后再起跳。



数据奔流：第二阶段开始会使用的招式。在左右两侧依次放出大范围数据奔流攻击，最后左右两侧同时发动几乎覆盖全屏的数据攻击。

对策：这是惟一一招BOSS在出招时不会制造黄色平台的招式，且BOSS必定出现在屏幕中央。一开始的数据攻击位置是左右随机的，判断到这招后，立刻观察BOSS的两侧哪边出现了发射口，然后利用冲刺快速向另一侧回避。数据奔流攻击虽然判定发生快，但持续时间不长，等到第一时间攻击结束后，即使回到特效范围内也不会受到伤害。最后的大范围攻击，除了BOSS上方之外，惟一的死角就在BOSS的正下方中央的一点空隙，站在正中央起跳，利用二段跳滞空或展开雷击鳞原地滑翔就能完美回避。而**アキュラ**面对这招时，因为无法保持在画面中央滞空，所以要在躲避第二击后立刻向上闪击冲刺锁定BOSS，然后再立刻冲向高空回避最后一击。



位置互换：第二阶段开始会使用的招式。锁定我方角色后放出4发绿色的追踪能量块，然后与在自身周围布置尖刺攻击，最后与玩家忽然交换位置，让玩家承受尖刺攻击。同时雷击鳞的锁定也会锁定至玩家身上，此时使用雷击鳞会伤害到自身。

对策：BOSS在出此招前会说台词"**狙い击ち**"。4发能量块第1、3发先纵向发射，与角色在X轴重合后开始横向追踪；第2、4发先横向发射，与角色在Y轴重合后开始纵向追踪。GV判断出此招后立刻站回地面，用雷击鳞防御绿色能量块的攻击（绿色能量块接触到雷击鳞后会停止横向移动，雷击鳞消失后则垂直落下）。接下来BOSS锁定玩家的蓝色光标与避雷针锁定BOSS的红色光标会开始交替闪烁，BOSS会说出台词"**からの……**"，切记此时千万不要起跳，同时也要停止雷击鳞攻击。白光闪过之后，双方位置互换，玩家遭到自己的锁定。如果之前没有停止雷击鳞，此时会受到雷电伤害。与BOSS交换位置后，玩家要先观察自己周围尖刺的分布状况，然后根据情况选择是横向冲刺还是纵向跳跃来回避。如果不小心起跳处于空中，那么可以发动"吼雷降"利用无敌时间来回避攻击。**アキュラ**遇到这招比较惨，闪光护罩对能量块不起作用，只能躲在远离BOSS的版边，待第1、2发接近后往前小跳从中央跳过，然后退回版边再如法炮制第3、4发，还得注意不能跳到黄色平台上。



第七波动 IMPREGNABLE FORTRESS：第三阶段专用招式。利用尖刺组成覆盖四周的旋转圆环，留下一个缺口。圆环内炮口对内部中心发动长时间的全方位实弹攻击。实弹攻击结束时，场外制造出四层黄色平台，同时圆环外部放出全方位长时间的旋转能量炮，炮击过程中圆环开始收缩，完全收缩后重新扩大。炮击结束后，再次对圆环内部进行一次全方位实弹攻击。

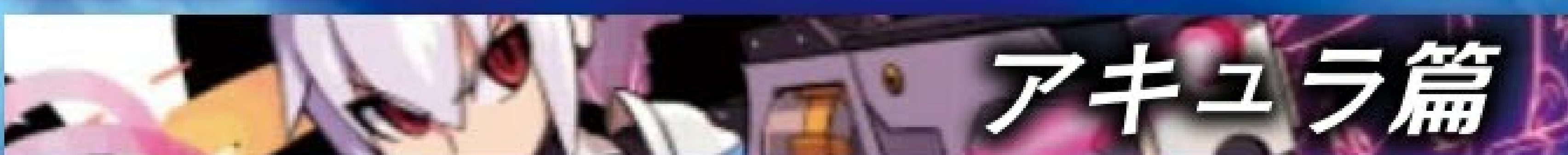
对策：BOSS最难对付的招式，进入第三阶段后立刻发动，且仅发动一次。破解方法为首先处于圆环内部，在满能量状态下，利用雷击鳞完全防御实弹攻击。当实弹攻击结束后，BOSS会说出一句台词并发射能量炮，抓住这个机会填充EP，然后看准圆环收缩的时候脱离至外部，一边利用黄色平台回避能量炮，一边等待圆环开始扩大的瞬间再回到圆环内部。填充EP之后，待能量炮停止，再用雷击鳞防御最后一波实弹攻击。

但是，以上步骤实行起来难得令人发指，操作稍有不慎就会中招。因此在实战中推荐另一种邪道攻略法：第二阶段给BOSS留下残血，然后直接一发SP2的"**スパークカリバー**"击破，可以完全跳过第三阶段。



战术归纳

BOSS的攻击模式利用听台词的方法来判断是最为准确的，可以免去被多种多样的黄色平台制造方式和BOSS出现位置所困扰。只要注意不制造平台的数据奔流攻击即可。BOSS不会连续两次使用同样的招式。在本战中可以利用“吼雷降”的无敌时间回避不少麻烦的招式，以及一击破坏“召唤杂兵”中的吸血机器，是值得依靠的技能。记得在第二阶段时注意控血速杀，也能免去面对第三阶段的麻烦。如果不小心进入第三阶段，开场“スパ–クカリバ–”，锁定后雷击鳞攻击至第一波实弹攻击结束，然后再接“吼雷降”也能直接解决掉，没有受伤的危险，就是荣誉点数无法保存至最后了。



天塔（アメノサカホコ）

※因为**アキュラ**有着不同EX武器对应不同BOSS弱点的设定，因此笔者建议他的格林七人众关卡攻略顺序为“**アメノサカホコ**”→“**ハイウェイ**”→“**冻结都市**”→“**梦の岛**”。

アキュラ的独有关卡。本关的特征在于为了彰显**アキュラ**的闪击冲刺特性而特意在一些非常关键的位置设置了敌人，让**アキュラ**能够不断滞空攀爬，累积空中连续击破奖励从而获得高分。除此之外虽然也有一些有趣的小机关但基本不构成太大威胁。关卡分为三个区域，“区域1”和“区域2”以电子障壁区分，“区域2”的最后突破警报区域后直接进入“BOSS区域”。顺便一提，做滞空30秒的任务时，可以通过不断撞击电子障壁来轻松达成。

相关任务

名称	内容	报酬
アキュラ		
ザ・リタ–ナ–	11分钟以内过关	98型名のチップ×5
スタ–ゲイザ–	7分钟以内过关	マイクロBh缩退炉×1
星乙女の忧郁	评价B以上过关	试作新型基盘×3
金色夜叉の溜息	评价A以上过关	高性能NcGbX×3
ビ–ナスの消失	评价S以上过关	耐高热ホウオウ矿×1
バナナム–ン	在空中击破50个敌人	ガ–ネット×3
スカイハリケ–ン	连续滞空30秒以上	クォ–ザイト×6
星降る塔で	获得全部5个勋章后过关	10000MG
天马升天	过关3次	天然ブラン细胞×10

区域 1



❶第一个仓库右上角的箱子里装有一枚勋章。



❷紫色的平台在踩上去之后约2秒多一点就会破碎，当然之后会再生。



❸在遭遇紫色平台之后的下一段布满头发通道的空间里，攀爬到最左上角，然后下降一层，在左侧的箱子里装有一枚勋章。



❹在如图位置有隐藏通道，往上前进会看到左侧有一个箱子里装有一枚勋章。



❺获得上一枚勋章后，继续往隐藏通道上方前进，在尽头能够获得记忆槽扩张芯片。

区域 2



❻图中位置左上角的通道尽头有箱子，里面装有一枚勋章。从右侧的高台以斜上方向闪击冲刺即可直接到达。注意空中会受到风向干扰。另外从这个位置下方的大洞开始计算，如果中途脚不沾地（指不站在地面上）一次就到达最上层，就能获得隐藏荣誉点数333点。



❼区域2第一个中断点的右侧，斜坡尽头的箱子里面装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



❽本关最讨厌的特殊敌人，漂浮在空中放出追踪玩家位置的光圈攻击。光圈无法用闪光护罩防御，被击中后一段时间内不能动弹，需要快速按键挣脱，而且闪击槽立刻归零。如果在空中闪击冲刺时被这个打中就会立刻掉下来，有时候还会掉在尖刺地形上，一定要小心。

BOSS区域 ニケ–

攻击模式&对策

发弹：第一阶段开始就会使用的招式。在前方制造4个发弹，从下往上依次追踪玩家位置射出。

对策：建议保持半屏以上的距离，待第1、2发发弹射出后一次起跳即可全部回避，第3发发弹会追踪玩家所在最高点，但当时玩家已经下落所以会自动打空，落地后立刻前冲或起跳就能自然回避掉第4发发弹。



发刃斩击：第一阶段开始就会使用的招式。追踪玩家位置后小跳至身前，然后用发刃斩击两刀。

对策：看起来平庸却是这个BOSS最难对付的招式。由于**アキュラ**没有二段跳，因此观察到BOSS蹲下的动作后就要立刻原地起跳并空中前冲来回避。当然如果愿意冒险，也可以原地起跳，然后用向下的闪击冲刺直接锁定后脱离，不过发刃的对空高度达到一人高，因此也有两败俱伤的可能性，要稳定还是要拼玩家自己拿捏。顺便一说，BOSS身后有头发可以防御玩家的射击，因此面对这招虽然不难躲避，但是打得稳定的话没什么转守为攻的机会。值得一提的是，到了第二阶段，此招的起手式下蹲动作还有可能延长时间来打乱玩家的节奏，因此更是要注意全力回避。



天降发击：第二阶段开始会使用的招式。首先起跳脱离画面，约2秒后追踪玩家位置从正上方垂直下落攻击，接着再次起跳脱离画面，然后在画面的随机一段落地，制造出高度逐渐增加的螺旋钻头向另一端延伸。

对策：BOSS最容易对策的一招，看到她起跳脱离画面后，2秒后开始向空间较大的一方冲刺，就可以回避第一段下落攻击。然后回到画面中央，判断出BOSS出现的地方后，在其出招瞬间向她头上起跳即可回避尚未达到最高点的钻头。**アキュラ**还可以顺便在空中向下方发动闪击冲刺锁定，制造绝佳的输出时机。



龙卷：第二阶段开始会使用的招式。在原地将自己的头发聚集为龙卷状，将玩家往自己所在地吸引，且自身进入无敌状态。招式结束前会立刻衔接上面三招的随机一招。

对策：龙卷本身不难对付，只要向反方向一直冲刺就行。麻烦的情况在于此招的特效会遮住BOSS自身的动作，而在特效结束前BOSS就会衔接下一招。如果是发弹和天降发击还好说，要是发刃斩击的话，玩家看到的就是BOSS从龙卷中突然冲出来一刀的景象，很难反应过来。因此在回避龙卷时，以防万一最好给后方留下一些空间，在龙卷即将结束时，先向后起跳一下看看情况。



第七波动 ENTANGLE BLONDE：第三阶段专用招式。BOSS在画面中央布下头发组成的天罗地网，上方有钻头，下方有发腕，一旦在不能发动电磁结界的情况下被发腕抓住，就会遭到巨大发鞭的攻击。

对策：地面的发腕在攻击位置会有光阵提示，基本上踩在没有出现光阵的位置保平安即可。发腕一开始只有3处，随后慢慢增加数量和攻击速度，7次以后增加到9处。由于间隔越来越短，非常考验玩家的反应速度，建议每次回避后都尽量回到画面中央，免得最后启动太晚到达不了安全位置。7次攻击全部完

美回避的话，最后会追加一次大半屏幕范围的龙卷攻击，直接锁定玩家位置，因此在回避了最后一次发腕后，直接向空间较多的另一侧无脑冲刺即可。注意天花板上有钻头，**アキュラ**想要撞击BOSS无限滞空就会被钻头攻击，老老实实在地面回避吧。（一开始倒是可以低空撞击一次贪图一点输出。）



战术归纳

基本上与BOSS保持中、远距离然后见招拆招即可。第一阶段的输出机会对于アキュラ来说很少，需要玩家有耐心。特殊攻击技能的伤害大概在半条血左右（将BOSS总血量视为3条血的话），最后看准时机直接解决掉吧。BOSS的弱点EX武器是击倒アスロック后获得的套环弹“バンテ–ジライン”，注意要锁定后发射才有威力。



水晶（ハイウェイ）

※攻略“**アメノサカホコ**”后获得的EX武器发锥“**テイルバンカ–**”正是本关BOSS的弱点武器，因此建议先攻略本关。而且本关过关后获得的EX武器“**プリズムブレイク**”会在其余两关“冻结都市”和“梦の岛”派上大用场，也是选择本关优先攻略的原因。

虽然GV会在附加关卡中来到这个场景，但只会面对BOSS战，因此本关可以算是**アキュラ**的独有关卡。本关的特征在于各种水晶障碍物折射**アキュラ**的光线枪射击，而通道狭窄使得**アキュラ**在撞击敌人过程中容易被开枪命中。另外本关仅有“区域1”是正常闯关流程，“区域2”为摩托车关卡，没有任何收集要素。完成后直接进入“BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
アキュラ		
ロ–ド マスタ–	11分钟以内过关	天然ブラン细胞×5
シンデレラボウイ	7分钟以内过关	特型サ–ボ用光子力×1
极彩色の梦	评价B以上过关	高分子BL238×3
己が未来	评价A以上过关	アクチノブラン结晶×3
虹彩协奏	评价S以上过关	ビャッコ反重力机构×1
ブリリアント	用经过水晶折射的光线枪击破8个以上敌人	クラップ合金×3
冲击的パ–ティ	将区域2出现BOSSガウリ的体力在15秒以内清空	エルデア钢×8
LPコレクション	获得全部5个勋章后过关	天然ブラン细胞×10
约束と律动の乐园	过关3次	特型サ–ボ用光子力×2

区域 1



❶图中的水晶障碍物会∠45°折射**アキュラ**的光线枪。有个任务需要用折射后的光线击破8个敌人，在做这个任务的时候一定要注意观察水晶附近有没有敌人，如果不能直接折射后击中，建议用闪击冲刺将敌人不断撞得位移来调整位置。本关的水晶分为两种，一种是图中这种比较规矩的形状，可以直接触碰或踩在上面；另一种布满尖刺，触碰后会受创。



❷看到燃烧的汽车，需要用光线枪（其他武器不行）攻击其顶上的洒水灭火器（不可锁定）来灭火，否则踩到火上就会受创。另外如果后期回来的话，用水压弹“**ハイドロザッパ–**”攻击车辆也能灭火。将本关所有车辆全部灭火的话，可以获得隐藏荣誉点数333点。



❸前进至如图位置，脚下的两个集装箱是可以锁定后破坏的。之后下降一层往左走几步，在左侧的箱子里装有一枚勋章。



❹获得上一枚勋章后往右边前进一点点，就会看到图中水晶叠起来的高塔。从水晶右侧攀墙上去到达顶点有一个箱子，装有一枚勋章。



❺上一枚勋章的右下角可以看到图示的箱子，里面装有一枚勋章。需要从下方绕过去再跳回来回收。



❻前进至图中右侧有三个并排集装箱，顶上有灭火喷雾器，下方有燃烧汽车的位置，击破左侧的集装箱后进去左边通道。在中途有个倒挂在天上的水晶阻挠玩家继续前进。破坏水晶后在通道尽头可以获得记忆槽扩张芯片。水晶有三种破坏方法，一是本关BOSS击破后获得的EX武器“**プリズムブレイク**”；二是**アキュラ**的特殊攻击技能“爪”；三是空中填充闪击槽时落下的震地攻击。这里选用前两种方法之一即可。



❼回到之前三个集装箱的位置，其右侧大型水晶柱的右边的箱子里装有一枚勋章。



❽再次前进至图示位置，图中右侧的箱子里装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



❾在区域1最后部分要面对中BOSS**スパイダ–**。由于脚部陷在水晶里，并不会像前作那样移动和上下翻转。弱点依然是头部白色核心，平时可以站在左侧水晶右边的台阶上直线射击其头部，并随时判断其攻击方式回避。攻击方式分为激光扫射和导弹攻击，激光扫射可以看头部放光是朝着哪个方向，朝着上方的话，落到地面最底层躲在下方水晶后面即可保持无伤（注意此时空中有落石需要靠闪光护罩防御，因此本战不要消耗EX武器槽）；朝着下方的话，需要立刻冲到其头顶部分靠闪击冲刺保持滞空才能完全躲开。导弹攻击很奇怪无法靠闪光护罩防御，必须躲在中层的水晶正下方才能安然无恙。

区域 2



❿摩托车上无法使用闪击冲刺，只能原地起跳射击来击破浮游机器兵。与GV不同，**アキュラ**的光线枪能够较好地穿透其副机旋转的空隙。再加上EX武器雷弹“**スパ–クステラ–**”同时使用的话，事半功倍。地面的水晶可以完全无视，都会被摩托车撞碎。



⓫在摩托车上与BOSS交手，踢出来的水晶强袭跳起来回避即可，龙卷水晶很容易被打掉，惟一需要的注意的是如图断桥部分BOSS放出的水晶花。一般BOSS出两次其他招式后就会跳过断桥一次，玩家要算准临界点原地起跳才可以完全回避。另外需要注意，本关有个任务要求在BOSS出现后的15秒内将其打退。EX武器选用雷弹“**スパ–クステラ–**”的话效率会提高，而且必须开场给他一发特殊攻击技能才能达成这个时间要求。

BOSS区域 ガウリ

攻击模式＆对策

撞击：第一阶段开始就会使用的招式。朝着玩家所在方向水平冲刺，在与玩家位置Y轴重合时停住。有可能立刻折返接第二次撞击或龙卷水晶。

对策：冲刺速度很快，与BOSS距离在半屏以内的话基本无法反应过来。但是BOSS在出此招前会大喊一声“Yo！”只要拉开一个屏幕的距离就能做好准备回避。推荐回避法是冲刺前跳越过BOSS头顶到达另一侧版边。注意尽量不要滑翔，以免影响落地时间。



龙卷水晶：第一阶段开始就会使用的招式。朝着玩家所在方向水平冲刺并离开画面，片刻之后冲回来在版中旋转起跳并再次离开画面，同时于空中生成4个水晶追踪撞击玩家。之后再次回到最近的画面端。

对策：虽然水平移动的动作与撞击相同，但出招时不会有任何台词，因此反而相当容易判断。回来之后的旋转起跳，只要玩家位于另一半版边并待在地上就不会被击中。生成的4个水晶可以靠闪光护罩直接防御，建议在水晶出现后，直接起跳破坏，落地后等他出现在

版边，可以安全地赏他一发弱点武器发锥“**テイルバンカ-**”再撤退。



水晶射击：第一阶段开始就会使用的招式。BOSS伸手在面前制造出一个小水晶，之后一脚将其水平踢出攻击玩家。或是带着水晶进行撞击，之后再踢出。

对策：制造出小水晶后十有八九是直接踢出，弹速也说不上很快，普通地跳起来回避即可。不过考虑到携带水晶撞击的可能性，因此建议看准时机选择原地冲刺前跳来回避。注意如果被踢出的水晶命中，那么水晶会停留在角色面前阻挡角色的射击，需要多次攻击才能将其破坏。另外BOSS制造出水晶以后，如果角色移动至BOSS身后，BOSS也会转身将水晶踢向角色，也就是说这招带有枪口补正。



水晶强袭：仅在第一阶段使用的招式。BOSS伸手在面前制造出一个大型尖锐水晶，之后一脚将其水平踢出攻击玩家。

对策：没有撞击的变种，因此普通地跳起来回避即可。



水晶爆碎：替换水晶强袭，在第二阶段开始使用的招式。BOSS伸手在面前制造出一个超大型尖锐水晶，之后一脚将其踢碎，由碎片四散攻击玩家。

对策：水晶破碎之后，攻击范围覆盖到前方大部分区域，安全位置主要有三个部分。一是BOSS身后，这招不带枪口补正，只要制造出以后就不会改变方向攻击；二是远距离情况下的版边高空位置，用反向的上方闪击冲刺可以勉强回避；三是BOSS面前一个身位，同时也是最为推荐的回避方式。看到BOSS出这招后，强烈建议立刻朝BOSS冲刺，待他踢碎水晶时冲入其跟前位置，赏他一发弱点武器发锥“**テイルバンカ-**”再立刻反向冲刺回到版边准备应对下一招。



第七波动 PRISM PRISMA PRISON：第三阶段专用招式。进入第三阶段后必定立刻发动，发动后本体从一侧离开画面，然后在场地中降下三根水晶柱。每根水晶柱分为4小节，每隔一定时间都有一小节开始发光，之后向两侧水平射出激光，经过旁边的水晶向下折射∠45°来攻击玩家。该行动重复4次以后，BOSS会从直接离开的版边高空出现，水平突击破坏水晶柱的上半截，然后再从反方向的地面出现，水平突击破坏下半截。

对策：柱子第一次发光的小节是完全随机的，之后每次发光的小节都是上一次发光小节向上移动的一个小节。推荐的正常破解方法是，装备EX武器“**テイルバンカ-**”位于中间两个被分隔的区域，待水晶柱落下并发光之后，朝着中央的柱子发光部分发动EX武器攻击，运气好的话还能击破版边的柱子。接下来在不会有折射的情况下，待在地面等着用同样的方法打最下面小节发光的柱子即可。三根柱子全毁的话，BOSS的冲刺攻击也会取消掉。

当然玩家如果不在乎荣誉点数的话，待3根柱子一起发光时，直接发动特殊技能“爪”就能瞬间将柱子全破。





战术归纳

熟悉之后毫无难点的BOSS战，只要不乱用闪击冲刺锁定企图贪刀，就基本没有被击中的危险性。BOSS的弱点EX武器是击倒**ニケ-**后获得的发锥“**テイルバンカ-**”，光靠这招就足以将其高效率击破。龙卷水晶和水晶爆碎更是输出的绝好机会。如果玩家够浪，还可以趁这两招发动后大硬直时，在空中向斜下方向撞击BOSS锁定，然后一边在空中滑翔后撤一边攻击。只要撞击时接触的点够高，BOSS的招式完全碰不到玩家。

アキュラ篇

人形（梦の岛）

※因为攻略排版关系将本关放在前面解说，但实际上建议在完成了共通关卡的“冻结都市”之后再来，因为“冻结都市”的BOSS的弱点正好是上一关“**ハイウェイ**”过关后获得的EX武器水晶弹“**プリズムブレイク**”。而“冻结都市”过关后获得的EX武器“**アバランチソ-ド**”正好是本关BOSS的弱点所在。“冻结都市”的攻略在P129。

アキュラ的独有关卡。本关的特征在于大量的废弃物带有攻击判定，会阻碍**アキュラ**的闪击冲刺。如果想要争取无伤，在履带附近内应该尽可能封印闪击冲刺。关卡同样分为三个区域，不过与其他关卡有所区别的是，“区域1”完成后直接进入“BOSS区域”，而“BOSS区域”完成后会进入“巨大BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
アキュラ		
铁屑の森	11分钟以内过关	ガ-ネット ×5
ウィッチクラフト	7分钟以内过关	超密度传导电磁石 ×1
钢铁人形のグラッセ	评价B以上过关	クオ-ザイト ×3
绝对操糸のブリュレ	评价A以上过关	エレクトラム ×3
机械墓场のカラメリゼ	评价S以上过关	ゲンブ冲击反应装甲 ×1
工场见学	击破60个敌人	天然ブラン细胞 ×3
糸の切れた人形	让ガレトクロ-ネ在机能停止的状态下击破アスロック	高性能NcGbX ×5
忘れられた工场	获得全部5个勋章后过关	ガ-ネット ×10
解ける糸珠	过关3次	超密度传导电磁石 ×2

区域①



❶本关的一大特征，看上去像是坏掉的机器人，其实有一部分会在玩家靠近后苏醒过来。不过因为苏醒的判定距离比较远，因此基本上也吓不到人，小心一点就不会中招。



❷由履带运送的废铁，碰到会受创。虽然没什么耐久，但高度太低导致光线枪无法命中。需要用到EX武器来击破开路。



❸刚才位置的正下方，左侧有两个特殊的障碍物，需要用到EX武器“**プリズムブレイク**”的最大蓄力版本来破坏。进入后在左侧的箱子里装有一枚勋章。



❹刚才第一枚勋章正下方的房间，里面有一个箱子里装有一枚勋章。



❺第一个履带区域的最右上角能够获得记忆槽扩张芯片。（正常流程中机枪兵位置的正上方，需要通过一个曲折的履带通道。



❻第二个履带区域的最左上角，用EX武器“**プリズムブレイク**”的最大蓄力版本破坏特殊障碍物后进入，通道尽头箱子里装有一枚勋章。



❼第二个履带区域的最右上角的箱子里面装有一枚勋章。

BOSS区域 アスロック

攻击模式&对策

滚动撞击：第一阶段开始就会使用的招式。将人偶变成球形，水平滚动攻击玩家。接下来从空中降落攻击，并震下落石，最后跳回BOSS身前。

对策：看到人偶变成球的瞬间，准备后

热门攻略 攻略透解 蓝色雷霆闪电枪爪

起跳回避掉滚动。接下来的空中降落攻击会追踪玩家位置，不过给玩家的准备时间还是有两秒，能够很轻易地诱导，不过注意人偶砸地的瞬间会在其周围引发爆尘攻击，玩家要稍微离远一点。最后的落石攻击也是追踪玩家位置，用闪光护罩就能完全防御。



空中扫射：第一阶段开始就会使用的招式。人偶起跳至BOSS头顶，然后进行两波机枪扫射，然后落回BOSS面前。

对策：看到人偶往后起跳至高空，玩家也要立刻起跳。机枪扫射只对地面有攻击判定，不过持续时间很长，而且安全落地点只有一个。**アキュラ**倒是只需不断在空中闪击冲刺锁定人偶就可以无伤，GV遇到这招的话，要立刻二段跳，然后展开雷击鳞滑翔，待第一波扫射结束后落地，然后再起跳回避第二波扫射。



火焰锤击：第一阶段开始就会使用的招式。人偶高高跃起，锤击版中央，制造出大面积火焰覆盖整个后半画面，然后跳回BOSS面前。

对策：BOSS出这招时，人偶有个高举拳头的动作，看到之后立刻趁人偶跳起时前冲至BOSS面前，可保无恙。



火焰放射炮：第一阶段开始就会使用的招式。人偶浮在半空，蓄力后放出长时间全屏攻击。

对策：无法回避的招式，被BOSS使出就必定受创。人偶每做出一次攻击都会增加体内热量，从其体表颜色可以大致判断。而火焰放射炮的触发条件是人偶



进行三次攻击后其独自持有的体力还未被玩家削减至零。将其体力削减至零后，人偶会被打残，隔一段时间才会被BOSS复活，体内热量也会重置。当然，被BOSS使出这招攻击后，其体内热量也会重置。注意，即使人偶已经开始准备火焰放射炮，只要在其蓄力期间将体力清空，也是能阻止此招的。

调整位置：第一阶段开始就会使用的招式。BOSS先跳往另一侧版边，人偶再跟着跳过去。

对策：严格来说不算招式，且正常情况下出这招基本没有意义，只要玩家不跳、不待在版边就不会有任何危险。不过将人偶打残时，如果人偶和BOSS都在版边，BOSS必定会出这招，跳到版边后将人偶复活，再召唤过来。当人偶挡在BOSS面前时，光线枪无法攻击到BOSS，弱点武器也因为距离不够无法发挥威力，因此当BOSS出这招时，他一个人在版边复活人偶的时间段，就是玩家最好的输出时间。



投掷圆环：第二阶段开始会使用的招式。BOSS与人偶分割开来互相投掷圆环，攻击位于中央的玩家。

对策：进入第二阶段后BOSS必定先使用一次这招。起手动作是人偶单独跳到另一侧版边，与BOSS将玩家包夹起来。双方会相互投掷两个圆环，并做4个来回。虽然看起来很凶猛，但实际上第一、二个来回玩家只要站在画面正中央不动就不会有任何危险，第三个来回开始时靠近人偶，待BOSS投掷的圆环靠近后起跳回避即可，第四个来回只有BOSS单方面水平投出最后一个圆环，很普通地跳起来回避即可。



第七波动 BEAT UP ENTREMETS：第三阶段专用招式。BOSS将人偶拆为部件，然后各个部件依次攻击玩家，一连串攻击结束后，部件再次合体为人偶，回到BOSS身边。

对策：进入第三阶段后BOSS必定先使用一次这招，这也是达成无伤最大的难点所在。人偶被拆掉的部件分为头部、双脚、双肩圆环、双手和身体，会进行5阶段不同的攻击。攻击顺序为准备步骤→头部→双脚→双肩圆环→双手→身体，以下详细解说。

准备步骤——BOSS在版边起跳漂浮，人偶跳跃至画面中央，再次起跳在空中被拆解成圆形，然后开始横向旋转。这里玩家要趁人偶还没被拆解的时候，立刻回避至角落，因为人偶拆解变成的圆形占据了中央很大的空间，而且有攻击判定。部件开始横向旋转后，玩家立刻回到画面中央待机。

头部——从旋转中脱离，出现在画面中央，然后放出照射光线从画面左端照射至右端，照射过的路径随后开始爆炸。照射光线本身没有判定，玩家只需在中央等待爆炸来临时起跳回避即可。注意此时空中横向旋转的部件（头部以外）仍然有攻击判定，因此只能进行一段跳。回避完毕之后不要松懈，立刻向右侧冲刺，因为此时人偶的双脚已经在两侧空中待机了。

双脚——双脚会变为利刃依次追踪玩家位置并进行斩击。这是最难回避的一个部分。首先行动的是画面左侧的脚部，而右侧的脚部仍然在空中持有攻击判定。为此玩家在回避头部照射攻击后，一定要第一时间站在右侧脚部的正下方，等待左侧脚部开始追踪玩家后，立刻向左侧冲刺跳，来到左侧版边。这个起跳需要万分注意，千万不能起跳太快接触到正在飞行的左侧脚部，也不能碰到右侧空中待机的脚部，因此起跳的位置不能贴住版边，一定要是右侧脚部的正下方，与版边要空出一个身位。落地后待右侧脚部开始行动后，再同样冲刺跳回避。攻击完毕的脚部会停留在最后的位置，同时依然持有攻击判定，而上文提到的特定回避方法，最大的优点就在于将两个脚部诱导至画面两端，为接下来的回避行动提供了帮助。回避之后玩家应该立刻回到画面中央位置，下一招双肩圆环已经出招了。

双肩圆环——两个圆环开始在场内做对称的顺时针旋转。在中央起跳回避下方的圆环，则必定会被上方的圆环击中。因此建议玩家在中央稍微靠左的位置原地起跳回避。回避两次之后，请第一时间回到画面中央，因为头部、脚部和圆环此时会同时回到画面中央，危险在于脚部回收时是有攻击判定的，如果当初的停留位置不对，很可能会在飞行过程中击中正在回避圆环的玩家。此时请玩家一定在画面中央站住，等待对策下一招。

双手——双手会快速同时落下在画面左右两侧，落地时也会掀起有攻击判定的爆尘。因此这招的攻击范围是除了画面中央以外的所有区域。

身体——待双手攻击完毕后，身体会快速垂直下砸至画面中央并掀起有攻击判定的爆尘，而此时两侧的双手和漂浮在空中的其他部件都有攻击判定。玩家应该在之前双手掀起的爆尘结束后，第一时间冲刺前跳，跳向BOSS不在的那一侧角落，刚好可以避过最后的攻击。最后在角落等待人偶再次合体，就算完全破解此招。



战术归纳

基本上与BOSS保持中距离然后见招拆招即可。空中扫射需要一点反应速度，其他招式都不成威胁。BOSS的弱点EX武器是击倒テンジアン后获得的冰剑“アバランチソード”，不过需要剑刃附近的大型剑光扫到才有像样的伤害，因此要抓住滚动撞击、火焰锤击和位置调整这三招的空隙来进行输出。アキュラ在攻略时除非必要情况则不建议锁定目标，否则会影响“アバランチソード”的输出方向。为了防止火焰放射炮，平时多打打人偶也是不亏的。

巨大BOSS区域 グラントルタ

※最后这个区域在挑战巨大BOSS前还要攀爬三层楼层，而本关的最后一个勋章就在最下层最右侧的箱子里，就不特意配图说明了。至此本关5枚勋章全部集齐。

攻击模式&对策

爆炸光线：第一阶段开始就会使用的招式。中央的人偶头部放出光线照射地面，照射过的路径随后开始爆炸。

对策：与第七波动发动时的照射一模一样，不过多了反方向的一条同时发动。然而由于人偶本体和双肩都位于高空，因此只需空中闪击冲刺无限滞空即可轻松回避。



火焰弹轰炸：第一阶段开始会使用的招式。从肩部的喷射口往天空射出火焰弹，接下来依次掉落攻击玩家。

对策：出这招时巨大BOSS整个身体会下沉，因此很好判断。火焰弹每一发都会追踪玩家位置，落地后会形成爆炸让攻击判定长时间停留。因此看到BOSS出这招后，玩家应该立刻前往一侧版边，看到火焰弹下落的时候就往中央挪动一步位置，如此反复诱导全部火焰弹尽可能集中在一小块区域爆炸。注意常态下火焰弹为6发，一个肩部被毁后增加为8发，两个肩部全毁后增加为10发。



手臂炮火：第一阶段开始会使用的招式。巨大BOSS的一只手臂与身体分离，降落在版边，然后放出和横向水平射击的、铺天盖地的炮火攻击。

对策：炮火飞行速度不快，只是覆盖面积很大，需要玩家精准找出空隙不断回避。建议玩家一开始尽量靠近分离的手臂方向，然后慢慢向反方向移动，同时判断出炮火的空隙来回避。这是BOSS最难回避的一招，但是如果摧毁了肩部就无法使出，因此建议正常情况下先将双肩部分摧毁。

胸部粒子炮：第二阶段开始会使用的招式。从胸部放射出粒子炮，横扫整个版面。

对策：出招前BOSS的整个身体会上浮，玩家首先站在中央，判断出粒子炮首先打哪个方向，然后向另一侧的版边狂奔。待粒子炮扫射过来之后，原地起跳然后朝着中央做斜上方的闪击冲刺即可回避。注意在第三阶段时，粒子炮会连射两发，第二发跟第一发的方向完全相反，因此回避了第一发之后要立刻在反方向的版边待机，再如法炮制一次。





战术归纳

熟悉招式之后无难点的BOSS战，只是血厚而已。手臂炮火算有些威胁，因此建议优先破坏双肩部分。而且破坏双肩之后再击破BOSS，还能额外获得隐藏荣誉点数333点。

共通篇

冻结（冻结都市）

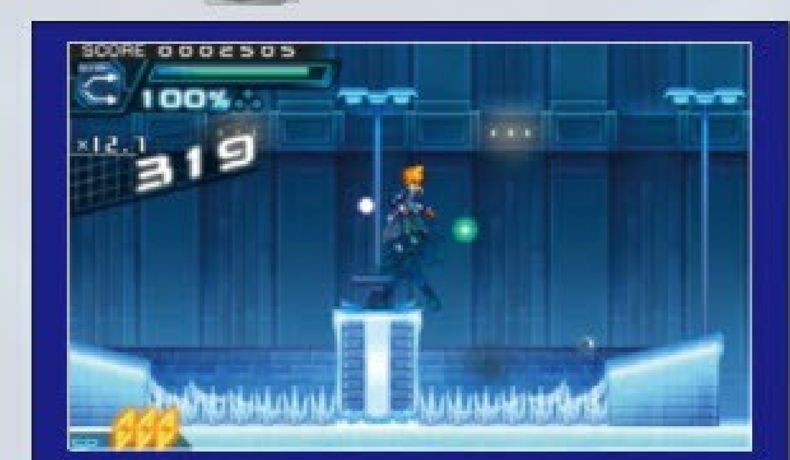
※在アキュラ篇中，本关BOSS的弱点正好是“ハイウェイ”过关后获得的EX武器水晶弹“プリズムブレイク”，建议优先挑战。攻略要点以GV为主叙述，アキュラ挑战时的不同之处也会详细记载。

以冻结产生的打滑效果为卖点的关卡。由于打滑的程度非常厉害，因此关卡中设计了防滑喷雾装置来进行救赎。如果不是做某个不使用喷雾通关的任务，建议还是全程触发，能让难度降低不少。二段跳和武器“テクノス”也是本关的推荐装备，通常攻击技能“吼雷降”也建议常备并放置在快捷技能位置。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“区域2”和“BOSS区域”。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
冻てついた心	11分钟以内过关	クラップ合金×5
オーバーゲイン	7分钟以内过关	フェーザー流体金属×1
冰华枯朽	评价B以上过关	エルデア钢×3
冻结のエンドロール	评价A以上过关	ソルエージング×2
宿命の概算	评价S以上过关	セイリュウ推进机构×1
刚毅なる苍龙	不使用防滑喷雾过关	98型ナノチップ×3
绝爪碎くアギト	50秒内击破中BOSSアキュラ	试作新型基盘×5
吹雪の中煌くもの	获得全部5个勋章后过关	クラップ合金×10
雪解け	过关3次	フェーザー流体金属×2
アキュラ		
冻てついた心	11分钟以内过关	クラップ合金×5
オーバーゲイン	7分钟以内过关	フェーザー流体金属×1
冰华枯朽	评价B以上过关	エルデア钢×3
冻结のエンドロール	评价A以上过关	ソルエージング×2
宿命の概算	评价S以上过关	セイリュウ推进机构×1
勇猛たる白虎	不使用防滑喷雾过关	98型ナノチップ×3
アギト裂く绝爪	50秒内击破中BOSS GV	试作新型基盘×5
吹雪の中煌くもの	获得全部5个勋章后过关	クラップ合金×10
雪解け	过关3次	フェーザー流体金属×2

区域1



①开场后遇到的第二个尖刺区域，从这里跳上路灯台，一路向右，在最后的并排双路灯台上有个箱子，里面装有一枚勋章。



②防滑喷雾装置，启动方法为用避雷针锁定然后雷击（アキュラ直接射击即可），启动后周边会喷洒出防滑喷雾，接触之后在一定时间里，打滑效果完全消失。强烈建议见一个启动一个。



③本关的冰造踏脚台机关。踏脚台会顺序出现一段时间后消失，玩家要利用其存在的这段时间不断踩在上面前进。图中是第二块冰造踏脚台区域，攀至顶点后向左上方高台前进可以看到箱子，装有一枚勋章。

区域2



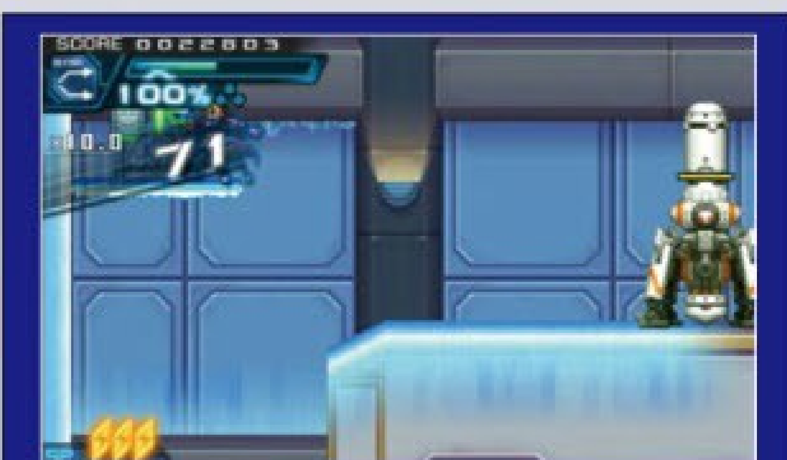
④开场就是中BOSS战，GV篇对战アキュラ，アキュラ篇对战GV。两个BOSS的共通特性是持有电磁结界，需要用两发通常攻击将他们的能量耗光，然后避雷针/通常射击才能命中。

GV对战アキュラ的战术是退到版边射击，アキュラ的射击模式有高空→地面两段射击和地面三连射，站在版边就有足够的反应时间。他的地面冲刺绝不会完全冲到版边，玩家趁此机会从他头顶跳过换位即可（注意换位时不要在空中展开雷击鳞滑翔影响落地时间，免得无法应付下一波攻击）。进入第二阶段后他还会使用闪击冲刺，如果在雷击鳞展开中被撞到就会被锁定然后受到攻击。闪击冲刺分两种，一是原地起跳然后水平冲刺，二是原地起跳先斜下再斜上。当然只要拉开一定的距离并且不起跳，两种冲刺都是摸不到玩家的。总体来说并不难对付。另外限定选用GV时，用雷击鳞直接触碰アキュラ，可以使他的闪光护罩立刻失效。

アキュラ对战GV的战术也差不多，而且因为GV不会使用闪击冲刺这种封住高空的行动，更好对付。射击模式同样是高空→地面两段射击和地面四连射，但是因为避雷针比较短，回避起来更加轻松。注意GV会一边射击一边前进至版边，因此看到他靠近过来就要立刻从他头上跳走换位。进入第二阶段后他会发动锁定玩家位置的冲刺跳跃，看到之后要立刻往版边起跳，再用闪击冲刺逃出去。总之只要我方保持在版边就相对安全。第三阶段后他会发动长时间留在场上的“霆龙玉”，不过攻击判定很小不值一提。另外值得注意的是，如果使用初始的EX武器雷弹“スパークステラー”攻击GV，不仅不伤分毫，还会立刻为他充满EP，绝对要封印。顺便一说，GV的弱点是水压弹“ハイドロザッパー”，不过现阶段无法获得。



⑤区域2新增喷雾炮台，不会移动，玩家靠近后会喷出瓦斯或冰块进行攻击。配置在关卡各个方位，用武器“テクノス”应对会轻松很多。



⑥第一次整个关卡被BOSS冻结的空间，攀上左边顶端可以看到箱子，装有一枚勋章。



⑦警报区域，警报器在中央的天花板上。用二段跳攻击或“テクノス”锁定，雷击约2～3秒后在其正下方发动“吼雷降”即可击破。在房间被冻结前将警报器击破，可以获得隐藏荣誉点数555点。



⑧离开警报区域后第一次被冻结的区域，右下角防滑喷雾装置背后有一个箱子，装有一枚勋章。



8.5 アキュラ闯关时，在如图所示位置，利用最大蓄力的“プリズムブレイク”可以将这种特殊箱子击破。里面可以获得一枚记忆槽扩张芯片。注意获得后继续前进的话会直接到达区域2的终点，就会错过最后一枚勋章，因此建议原路返回。



⑨第二次被冻结的区域，攀爬两次冰造踏脚台后，如图位置的箱子装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



⑩击破电子障壁进入BOSS区域后，在触发BOSS之前会看到一个防滑喷雾装置，不是做特定任务的话一定要将其启动，否则很难无伤过关。

BOSS区域 テンジアン

攻击模式＆对策

跳跃撞击：向前跳至版边或版中。

对策：出招之前没有明显起手动作，建议玩家待在版中央，算准BOSS行动的一瞬开始往后走，并注意观察BOSS的行动方式。如果跳跃轨迹是往版边，那么只要停步不要起跳，就不会中招；如果跳跃轨迹是往版中，那么就顺着后退方向继续移动即可。



影冰斩：拔出双剑前跳至角色所在位置发动冰之斩击，斩击轨迹会成为冰造型留在场上。接着小退一步，再朝着角色所在方向发动水平冲刺突击至版边。

对策：建议玩家待在版中央，算准BOSS行动的一瞬开始往后走，并注意观察BOSS的行动方式。掏出双剑的话立刻冲刺大幅度后跳回避斩击，等一拍之后再起跳回避突刺。突刺会将冰造型破坏，如果玩家诱导BOSS往反方向突击没能破坏冰造型，那么冰造型需要玩家自行用射击来破坏。



圆月轮：BOSS后跳至自身所在版边高空，丢出一上一下两个圆月轮攻击。两个圆月轮会分别以正、逆时针轨迹绕版面一圈后回到BOSS手中。回收圆月轮后，BOSS会朝着玩家所在位置发动追踪冲刺斩击。

对策：建议玩家待在版中央，算准BOSS行动的一瞬开始往后走，并注意观察BOSS的行动方式。BOSS出招时必定跳至高空，加上圆月轮的飞行时间完全来得及反应。起跳避过地面的圆月轮后，冲刺潜入离BOSS两个身位以内的X轴位置，再起跳回避飞回来的第二发圆月轮。接下来的追踪斩击只有在玩家距离BOSS所在位置两个身位以外或位于空中才会发动，因此上述情况下BOSS回收圆月轮后只会直接垂直下落，玩家再趁机回到版中央准备应付下一招即可。**アキュラ**对付他时，可以趁第一次圆月轮飞出去的时候锁定，是很好的攻击机会。



冻烈断：将双剑拖地制造出冰刺并水平冲刺，来到角色面前后突然改变方向朝斜上方突击至画面外侧。之后有两种行动方式，一种是追踪玩家所在位置，从画面外发动从天而降的一击，接下来朝着玩家所在方向以斜∠30°向上突击并滞空，然后将双剑合一丢出，绕版面一圈后再回到自己手中；另一种是从画面外冲回来发动影冰斩。

对策：建议玩家待在版中央，算准BOSS行动的一瞬开始往后走，并注意观察BOSS的行动方式。这是一套很长的组合招式，不妨将其拆解成4个部分分别对应。①看到在地面制造冰刺的行动后，要么立即站立不动，要么待BOSS接近后再冲刺跳后退。最忌讳的是一直不停后退引诱BOSS冲至版边，这样就会失去斜上方突击的回避空间。②当BOSS消失于画面外后，大约等待一秒，然后往BOSS消失的反方向原地冲刺大跳，这样无论是空中坠击还是影冰斩都能及时回避，地面的冰刺可以在空中开启雷击鳞击破。③回避了空中坠击后，紧贴版边且不要起跳，待BOSS往自己上方突击后再用冲刺脱离角落。④丢出的双刃剑飞行轨迹有高空版和地面版，不过直接起跳的话也碰不到高空版，所以全部当成地面版的时机起跳回避即可。



超冷冻：第二阶段一开始必定使用的招式。将整个场地永久冻结起来，产生打滑效果。

对策：在BOSS战前启动防滑喷雾装置，可以免除受此招影响。此招的恐怖之处在于打滑效果产生后，因为地面移动初速较慢和各种惯性滑动，会让BOSS的其他招式回避难度直接上好几个台阶，因此若不是做任务，一定要记得启动防滑喷雾装置。



第七波动 冰华雪断：第三阶段专用招式。在画面中央高空滞空吸取周围的冷气，一定时间后从画面中消失。接下来连续出现4道追踪玩家的冷气柱攻击。冷气柱范围大间歇短，无法用电磁结界回避，被击中后玩家会被拘束在画面中间并吃下BOSS一击，角色为GV的话还会强制进入超负荷状态。冷气柱全部回避的话，BOSS最后会发动追踪角色的从天而降的一击。

对策：BOSS最难对付的招式，进入第三阶段后立刻发动，且不止发动一次。正规的破解方法为待在角落，待BOSS消失后，看到雪花散落的特效就是攻击到来的瞬间，立刻向着另一方版边冲刺跳，千万不可开启雷击鳞。落地之后一步不停，立刻往反方向继续冲刺跳。如此来回四次就刚好勉强可以回避掉。最后再回避一次从天而降的攻击即可。

但是以上步骤实行起来比较难，操作稍有不慎就会中招。因此在实战中推荐另一种邪道攻略法：将BOSS打入第三阶段后，趁其吸收冷气的时间内不断锁定雷击，待其吸收完毕准备消失时，跳起来直接一发SP2的“**スパークカリバー**”击破。如图所示BOSS的这个动作出现后，再过4秒就会消失，玩家可以自己掌控时间。

以**アキュラ**攻关的情况下，进入第三阶段后直接将EX武器“**プリズムブレイク**”蓄力至最大，命中后再接一发特殊攻击技能“爪”就能直接击破。



战术归纳

上文对策中说得最多的一句话就是“建议玩家待在版中央，算准BOSS行动的一瞬开始往后走，并注意观察BOSS的行动方式。”这就是本关BOSS所有行动的万能应对方式。BOSS不会连续出相同的招式，而且圆月轮起手是后跳，因此值得玩家仔细观察的招式只有跳向版边的撞击、冻烈断和影冰斩。平时站在版面中央，除了给向后方回避留出更多的空间外，也有调整玩家反应速度的目的。这个距离对于影冰斩的突击刚好可以反应过来，同时又不至于太靠后而失去回避冻烈断突击的空间。玩家在攻略该BOSS时一定要记住，BOSS攻击开始的瞬间，一定只能向后行走而不能冲刺，否则会打乱回避的空间与节奏。另外当BOSS发动超冷冻后就没有完美回避方法了，所以再次提醒一定要开启防滑喷雾装置，让超冷冻失效。

以アキュラ攻关的情况下，EX武器水晶弹“プリズムブレイク”蓄力到最大会成为BOSS的弱点，一发就能打掉BOSS近1条血。在BOSS使用圆月轮、冻烈断这种硬直较大的招式时，就可以用这招重创他。包括BOSS刚进入第二阶段，发动超冷冻的时候也可以给他一发。

GV篇

交差（ハイウェイ）

GV的附加关卡，没有前两个区域和勋章收集，直接进入BOSS区域面对BOSS**ガウリ**。注意在完成第四关时会自动进入本关。

相关任务

名称	内容	报酬
GV		
音速の苍	4分钟以内过关	3000MG
光速の雷霆	2分钟以内过关	10000MG
ステップアップ	评价B以上过关	5000MG
ジェットダンス	评价A以上过关	10000MG
ユ–ガットサ–ブド	评价S以上过关	20000MG
あの钟を鸣らす雷	不使用技能过关	20000MG
运命の交差路	过关3次	98型ナノチップ×10

BOSS区域 ガウリ



战术归纳

基本上可以参考アキュラ的攻略方式。龙卷水晶可以靠雷击鳞破坏，面对第七波动时，用“吼雷降”破坏中央的柱子即可（在柱子还未发光时即可出招，这样还有时间回避旁边的攻击）。平时只要不在空中放雷击鳞贪刀，基本没有被击中的危险性。不过因为没有攻关流程，因此任务中要求的S评价以上过关需要一点小技巧：荣誉点数模式选择最高倍率的RECKLESS，第三阶段直接以“スパ–クカリバ–”击破获得特殊攻击技能击破奖励，保证无伤过关的话，S+评价手到擒来。顺便一说，在BOSS的体力还有1/2以上时，用通常攻击技能（“吼雷降”或“霆龙玉”）命中他，即可获得隐藏荣耀点数500点。

アキュラ篇

丧失（地下水路）

アキュラ的附加关卡，没有前两个区域和勋章收集，直接进入BOSS区域面对BOSSジブリ-ル。注意在完成第四关时会自动进入本关。

相关任务

名称	内容	报酬
アキュラ		
失われた安宁	4分钟以内过关	3000MG
その身は自走炮弹	※1分钟以内过关	10000MG
爪VS牙	评价B以上过关	5000MG
ブラッドステイン	评价A以上过关	10000MG
命断つ绝爪	评价S以上过关	20000MG
狼を狩る虎	不使用技能过关	20000MG
人狼狩人	过关3次	98型ナノチップ×10

※任务“その身は自走炮弹”的说明虽然要求1分钟内过关，但实际上2分钟内过关即可达成。考虑到GV篇也有同类型任务，应该是误植。

BOSS区域 ジブリ-ル

战术归纳

基本均可参照GV篇的打法。而且第一阶段中アキュラ还可以不断空中闪击冲刺来锁定BOSS进行输出，第二阶段用地面冲刺硬撞BOSS的冲刺斩击，利用反弹那一下滞空也可以直接回避斩击，升龙斩也可以直接用跳起斜上方闪击冲刺来回避。第三阶段打最快也需要差不多40秒时间，这还是建立在中途不断攻击BOSS，减少她一次出招的情况下才可达成的，因此要做2分钟任务的话，要在1分20秒之前进入第三阶段。BOSS的弱点武器是击破ニムロド获得的水压弹“ハイドロザッパ-”，现阶段无法获得，不过老实说获得也不用为好，真心不方便。特别是别拿来对付第一阶段。另外用EX武器套环弹“バンテ-ジライン”集中BOSS10次的话，还能获得隐藏荣誉点数500点。

共通篇

敌地（ベラデン1）

本关的特征是大量的尖刺和履带地带，再加上曾在アメノサカホコ出现的浮游敌人，被光圈击中就很可能掉下万丈深渊，因此闯关时要格外小心。GV闯关时二段跳和武器“テクノス”简直是必备。而アキュラ闯关时，由于没有二段跳+雷击鳞的精确控制，尖刺才是最大的敌人。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“区域2”和“BOSS区域”。GV不擅长应付区域2，而アキュラ不擅长应付区域1。顺便一提，用アキュラ闯关时，在本关使用5种EX武器可以获得200点隐藏荣誉点数。

相关任务

名称	内容	报酬
共通		
异国の地を踏みしめて	11分钟以内过关	クラップ合金×3
RT・オ-バ-レイ	7分钟以内过关	试作新型基盘×5
突入！タシケント基地	评价B以上过关	98型ナノチップ×3
アラ-ムメッセ-ジ	评价A以上过关	高性能NcGbX×3
要塞损伤率レッド	评价S以上过关	耐高热ホウオウ矿×2
压倒的蹂躏	击破80个敌人后过关	エレクトラム×3
アクロバット攻略	一次都没有触碰过尖刺过关	ゲンブ冲击反应装甲×2
ベラデンの名のもと	获得全部5个勋章后过关	ガ-ネット×10
タシケントに憧れて	过关3次	10000MG

区域1



❶开场后遇到的第一个尖刺区域的右上角，用アキュラ闯关时，箱子里装有一枚勋章。GV闯关时这里全是金币。アキュラ想要不碰到尖刺，需要从前面的高台起跳，在最高点直接水平闪击冲刺。



❷区域1的警报房间，站在中央朝两边射击最为安全，不会被从天而降的敌人砸到。



❸アキュラ过这个地方，需要在图示位置原地跳，然后在空中轻点一下冲刺，这样就会在碰到左侧尖刺前停下来，在滑翔状态中调整一下位置，然后下落至右侧出现通道时，用冲刺冲进去，或是直接拉方向键降落下去。前者可能会撞到敌兵损血，后者操作难度要高一些，不过不太会被敌兵撞到。



❹アキュラ过这类地形时，千万不要用闪击冲刺去撞敌兵，这样很可能反弹到尖刺上。用EX武器开路稳扎稳打是最好的。



❺通过区域1的第2个中断点后，如图位置一直攀上右上角，箱子里装有一枚勋章。



❻上一枚勋章的相同区域，这次攀上最左上角，箱子里装有一枚勋章。

区域2



❼GV闯关第一次遇到这种浮游敌人，空中被光圈捕获会损失全部EP，再加上履带传送，几乎是一击必杀的威胁，一定要小心前进。



❽如图位置的箱子里装有一枚勋章。GV闯关时，画面右侧尖刺旁的箱子里也是一枚勋章，而アキュラ闯关时该位置放置的是一名敌人……



❾区域2的警报区域，这次站在最左端可以安全击破所有敌人，站在中间会被敌人砸到。



❿离开警报区域后看见电子障壁，跳过去向右走到尽头有一个箱子，装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。

GV篇

BOSS区域 ニケ-

战术归纳

基本参照アキュラ篇的应对方法即可。而且GV建议在本战中将武器换为蓄力后拥有穿透效果的“ナ-ガ”，这样可以轻松突破让アキュラ吃尽苦头的头发障壁。配合电子发圈“ミカエルプラグ”（锁定数为1，锁定累积威力少许上升）效果更好。GV面对发刃斩击也只需要二段跳后雷击鳞滑翔即可完美应对。在对付其第七波动时，先锁定攻击一阵子，待BOSS体力余下3/4左右时（发腕大概第四波的时候），直接“スパ-クカリバ-”带走也落得轻松。



アキュラ篇

BOSS区域 ニムロド

战术归纳

基本参照GV篇的应对方法即可。由于初始EX武器雷弹“スパ-クステラ-”是ニムロド的弱点武器，因此本战完全可以放弃锁定，专心用EX武器输出，效率极高。在BOSS进入第三阶段前，将EX武器完全加满，然后在BOSS发动第七波动，进入水通道之前，就能打掉其大部分体力。最后BOSS撞过来的时候直接一发“爪”带走就可以了。

共通篇

乐园（ベラデン2）

本关的特征是用两名主人公闯关时，区域1的前半部分会走不同的路线。GV面对的是遮蔽门谜题，而アキュラ则要面对大量的尖刺地形。关卡分为三个区域，以电子障壁为区分，分别是“区域1”、“BOSS区域”和“机甲BOSS区域”。因此BOSS区域并非最后的敌人，在乎荣誉点数的话，特殊攻击技能一定要留给机甲BOSS品尝。

相关任务

名称	内容	报酬
共通		
乐园への道	11分钟以内过关	天然プラン细胞×3
天国への扉	7分钟以内过关	エレクトラム×3
インフェクション	评价B以上过关	ガ-ネット×3
スプレッド	评价A以上过关	アクチノプラン结晶×3
デストラクション	评价S以上过关	ビャッコ反重力机构×2
七人目の使徒	损伤控制在400点以内过关	ソルエ-ジング×5
七星堕つ	损伤控制在200点以内过关	セイリュウ推进机构×2
ラストラスト	获得全部5个勋章后过关	クラップ合金×10
チェックザボ-ド	过关3次	20000MG

GV篇

区域1 前半



1a 在分歧道路前的图示位置，箱子里装有一枚勋章。这是GV独有的勋章。アキュラ在此处获得的是回血道具。



2a 进入分歧路线的遮蔽门区域后，第一扇遮蔽门左上角的箱子里装有一枚勋章。右侧同时锁定两个控制器即可打开第一扇遮蔽门，第二扇遮蔽门也是同样。



3a 第三个遮蔽门区域要先雷击上方的控制器，打开左边的遮蔽门后，雷击左边的控制器，就能打开右下角的遮蔽门。



4a 第四个遮蔽门区域前面有一个通往上方的通道口，用二段跳可以直接上去，上面的箱子里装有一枚勋章。如果没装备二段跳，那么就只能打开右侧的遮蔽门过来。



5a 第四个遮蔽门区域如图所示，有三扇门和五个控制器。攻略方式为①锁定左下方的控制器雷击→打开左侧遮蔽门。②同时锁定左边和上方的两个控制器雷击→打开右上角遮蔽门。③同时锁定右上角和右下角控制器雷击→打开右下角遮蔽门。



6a 通过第四个遮蔽门区域后，左上角的箱子里装有一枚勋章。穿过右上角通道即可完成分歧路线，通过遮蔽门区域。在2分钟内通过遮蔽门区域的话，可以获得1000点隐藏荣誉点数。

アキュラ篇

区域1 前半



1b 进入下半部分的分歧道路之后，如果开启了对话，左侧的坑会被对话的头像挡住不容易发现，一定要警觉。



2b 第一个中断点的右边第二个平台上的箱子里装有一枚勋章。



3b 第二个中断点的右边，通过顶上有尖刺的区域后，右上角平台的箱子里装有一枚勋章。



4b 上一枚勋章的右侧，利用黄色高台做向上的闪击冲刺反弹至左上角，高处平台的箱子里装有一枚勋章。



5b 第三个中断点的右下方，箱子里装有一枚勋章。



6b 注意这个位置跳下去，下方没有任何踏脚处，会直接摔死。正确的攻略法是跳下去之后看到通路的瞬间做水平的闪击冲刺，触碰到右边的平台攀墙跳上去。之后就没有什么难点了，穿过右上角通道即可完成分歧路线，通过跳跃区域。在没有死过一次的前提下通过跳跃区域的话，可以获得2000点隐藏荣誉点数。

共通篇

区域1 后半



7 接下来是连续三个警报房间，要求全灭敌人才能离开。敌人都是从天花板上灰色的管道中落下，因此站在中央没有管道的部分正下方相对来说会比较安全。



8 攻破第三个警报房间后的上坡路途中，上方从左边数起第九根柱子上面有隐藏区域，里面的箱子里装有一枚勋章。至此本关5枚勋章全部集齐。



GV篇

BOSS区域 アスロック

战术归纳

基本参照アキュラ篇的应对方法即可。武器建议换成初始的“ギドラ”会比较方便输出。最麻烦的招是空中扫射，注意二段跳后雷击鳞滑翔滞空，重复两次来分别躲避两次扫射。

アキュラ篇

BOSS区域 テセオ

战术归纳

基本参照GV篇的应对方法即可。テセオ的弱点是EX武器水晶弹“プリズムブレイク”的最大蓄力版本，因此平时不锁定他也无所谓——还不如说，锁定后不方便清理他召唤出来的杂兵，所以最好别锁定。アキュラ对付这个BOSS，与GV最大的区别有两点。一是对付数据奔流的时候，因为アキュラ无法保持在画面中央滞空，因此最后一击的躲避方法要更改为在躲避第二击后立刻向上闪击冲刺锁定BOSS，然后再立刻冲向高空回避最后一击；二是面对位置互换时，一开始的绿色追踪能量块无法以闪光护罩防御，只能躲在远离BOSS的版边，待第1、2发接近后往前小跳从中央跳过，然后退回版边再如法炮制第3、4发，还得注意不能跳到黄色平台上。

机甲BOSS区域 プラズマレギオン

攻击模式＆对策

能量弹攻击：第一阶段开始就会使用的招式。头部蓄力后发出能量弹追踪玩家，能量弹接触地面后留下一段时间的攻击判定，并沿着地面扩展开去。每次三连发。

对策：能量弹本体弹速不快，跳起回避即可。不过如果在地面留下了电浆判定，那么建议GV用二段跳回避，或是原地雷击鳞滑翔延长滞空时间；アキュラ则需要撞击BOSS头部来进入滑翔状态保持滞空，不过要注意节奏。



脚部钻头飞弹：第一阶段开始会使用的招式。脚部放出三个钻头并排水平飞行攻击玩家。

对策：钻头可以靠雷击鳞减缓其飞行速度，趁此机会从上方跳过即可。



垂直降落钻头飞弹：第二阶段开始会使用的招式。向空中射出三发钻头飞弹，之后朝着玩家所在区域随机落下。

对策：依然是靠雷击鳞减缓其飞行速度，趁此机会找到钻头之间的空隙进行躲避。



头部粒子炮：第二阶段开始会使用的招式。从头部放射出粒子炮，长时间攻击对面角落。

对策：出招前BOSS原本竖立的头部炮口会突然照准下方。GV此时要立刻冲到BOSS跟前、如图所示惟一的安全死角进行躲避。アキュラ如果反应够快的话，可以在BOSS转动炮口的时候立刻向上闪击冲刺滞空，然后不断待在BOSS头部上方回避。



DG RASER：第三阶段开始会使用的招式。BOSS的头部与脚部分离，两个部分一上一下进行高速相对运动，重复三次。



对策：发动后立刻全身无敌，因此不要想用特殊攻击技能来逃避。回避方式为朝着脚部战车驶来的方向冲刺跳跃回避，但是时间太晚就会被空中的头部撞击。起跳的时机是在头部划过的绿色光芒消失的瞬间。不过第一次战车启动的时间会稍微慢一点，GV可以在空中展开雷击鳞稍微滑翔一下拖一点时间。アキュラ回避起来稍微轻松一点，原地起跳水平闪击冲刺就可以了。

战术归纳

序章BOSS二足战车プロトレギオンJB的强化版プラズマレギオン。弱点依然是头部没变，但攻击手段得到了大幅强化。不过，除了最后的DG RASER以外依旧很好应付。而且用GV闯关的话，装备SP3的特殊攻击技能“グロリアスストライザ−”，在前面存了不少荣誉点数的情况下，第二阶段给BOSS留个血皮，直接一发就能送它回老家。

共通篇

圣者（ベラデン3）

本关是大家久等的BOSS RUSH关卡，同时也是正常流程中的最后一关。两名主人公首先都要接受テンジアン的洗礼，而GV遭得特别重（笑）。テンジアン击破后，接下来是面对各自流程中三个独立关卡的BOSS，对于强化后的主人公们来说自然不是问题。最后要面对的是本作正常流程的最终BOSSパンテーラ。这个BOSS分两个形态，首先要对战前作中漏掉的七宝剑形态，然后才是最终形态。GV面对最终形态时还有特别的机关设置，这些就放在后面详解。本关的任务是游戏中最后一批关卡任务，设置得相当变态。如果能完成这些任务，就可以自豪地宣称精通本作了。其中挑战不使用电磁结界过关的任务时，建议从装备上做手脚，卸掉电磁结界吊坠并且准备好回血技能。

相关任务

名称	内容	报酬
共通		
镜の回廊	20分钟以内过关	10000MG
梦幻	15分钟以内过关	高性能NcGbX×3
乐园骚乱	评价B以上过关	アクチノブラン结晶×3
乐园崩坏	评价A以上过关	超临界ブラン电波动×1
驹无きチェス盘	评价S以上过关	ヒヒイロカネ片×1
挑战者	不使用技能过关	ヒヒイロカネ片×1
ネイキッド	不使用电磁结界过关	超临界ブラン电波动×1
パラダイスロスト	过关3次	30000MG

BOSS区域 テンジアン

攻击模式＆对策

第七波动 罗雪七星：GV篇限定死后发动的决死技。与“冰华雪断”相同的起手式，且自身进入无敌状态。从版面消失后，发动连续4道完全冻结的冰柱攻击并在场上停留（攻击判定结束后可触碰）。GV被命中后即死。

对策：冰柱的攻击轨迹为①追踪GV所在位置纵向贯穿→②沿着地面横向贯穿→③追踪GV所在位置纵向贯穿→④追踪GV所在位置以极大面积纵向贯穿。冰柱出现的速度比“冰华雪断”的快，看到雪花特效时已经来不及躲避，因此需要玩家自己掐时间躲避。不过前三发冰柱的面积不如“冰华雪断”的大，再加上发动间隙也比较长，所以比起考反应，更像是考验玩家掐时间的能力。BOSS消失后约2秒发动①，再约2秒发动②，再约2秒发动③，再约3秒发动④。破解方法为待在角落，待BOSS消失，暗掐2秒后向对面版边冲刺跳，务必将①诱导至版边成型；接下来暗掐2秒，然后原地起跳（可以靠多段跳+雷击鳞延长滞空时间），等待②贯穿地面，然后GV降落在②形成的冰柱的表面；然后暗掐2秒，再朝对面版边冲刺跳，将③诱导在另一侧的版边；最后紧靠着①暗掐3秒，朝另一侧冲刺跳，躲避最后一发④。注意④的判定跟“冰华雪断”一样大。全部回避结束后，BOSS自灭，战斗结束。



战术归纳

与之前不一样的地方在于，版面一开始就是超冷冻状态，打滑得要死，因此想要回避BOSS的招式就要特别小心。本战最大的难点是，GV闯关时将其击破后，BOSS必定会使出禁断的第七波动“罗雪七星”。首先需要说明的是，此招即使不破解也不影响通关。即使被击中即死也会立刻发生剧情，GV通过シアン的力量复活并觉醒（除非玩家装备了“封唱のペンダント”），接下来会以觉醒状态一直打到パンテーラ的正常形态为止。但是觉醒状态下不

会计算荣誉点数，不管怎样挣扎最终评价也不会高于C，因此想要完成评价任务，回避“罗雪七星”是必需的。成功回避结束战斗后，GV能够获得隐藏荣誉点数820点。

GV篇

BOSS区域 ジブリール、テセオ、ニムロド

战术归纳

全部按照老打法即可解决。其中在ジブリ-ル战换上武器“テクノス”，贴地的避雷针还可以攻击到其第二形态。

アキュラ篇

BOSS区域 ガウリ、アスロック、ニケー

战术归纳

全部按照老打法即可解决。

BOSS区域 パンテーラ（宝剑形态）

攻击模式&对策（五标）

瞬移：随机出现在版面靠左或靠右的位置，停留约1秒后，或接续“变性”，或再次消失，然后使出当前性别下的其他招式。

对策：站在画面中央就无所谓，直接攻击即可。



变性：从版边跳起至中央，从镜子中转换为另一性别落在画面另一端。

对策：站在画面中央就无所谓，直接攻击即可。转换之后的性别可以从画面上判断，也可以直接听语音。



镜锥下落：男性状态使用的招式。自身出现在右侧角落，在空中制造出水平排列的镜子，然后追踪玩家位置，以镜锥进行垂直下落的攻击。下落攻击结束后，本体向左侧水平撞击。

对策：以“瞬移”消失后没有立刻出“镜面突击”，就可以靠排除法判别是这招（当然看到其出招后再对策也没关系）。下落的镜锥虽然会追踪玩家当前位置，不过攻击判定是在角色稍稍靠右一点点（当然不动还是会被打到），所以BOSS出招后玩家要尽量贴近BOSS，看到镜锥下落后往左边挪动一步就不会被击中。镜锥一共14发，分3～4波攻击，只要不停慢慢向左移动即可全部回避。最后再跳起来躲开BOSS的撞击即可。这招是玩家输出的大好机会。注意空中的镜子也有攻击判定，不要自己撞上去了。



镜面突击：男性状态使用的招式。在画面4角分布4面镜子，本体从空中落下，与地面突击后回到画面中央高空滞空。4面镜子里的幻象依次各自发动一次突击。

对策：以“瞬移”消失后立刻会在画面4角分布4面镜子，辨识起来很方便。BOSS落下的位置是左侧或右侧空中随机，因此玩家一开始应该在画面中央待机，目视BOSS落下后立刻起跳回避地面的冲撞。接下来4面镜子的幻象在发动攻击的瞬间会闪烁一下，空中的幻象会攻击对角线位置，地面的幻象则横向水平冲刺，冲刺速度快，判定也大，BOSS本体在高空也有攻击判定，因此正常情况下是很难完全回避的。GV推荐破解法是装备武器“**テクノス**”，在回避了BOSS本体第一次撞击后，往BOSS落下的方向移动起跳，然后快速锁定并击破一侧的两面镜子。这样一来只有另外两面镜子会发动攻击，而回避的空间也变大了很多。而**アキュラ**用血钢牙“**アイアンファング**”可以快速击破镜子。顺便一说，GV篇中地面镜子的幻象会冲出画面，而**アキュラ**篇中地面镜子的幻象会停留在对面镜子面前。



∞移动：女性状态使用的招式。在空中按照∞的轨迹移动，一边移动一边放出5方向能量弹攻击，能量弹会在地面反弹。来回4次后结束。

对策：此招的起手动作是BOSS在画面正中央的空中出现。目视之后只要站在画面中央一动不动，就不会中招。



双色能量弹：女性状态使用的招式。BOSS先在版边出现，然后旋转跳向另一侧版边，同时在空中留下紫色和粉色各4发能量弹，然后同时在画面中进行乱反射。最后BOSS再进行一次水平横向冲刺。

对策：以“瞬移”消失后再次出现在版边即为此招的前奏。待BOSS跳起移动后，玩家应该立刻赶往BOSS之前所在的角落待机。粉色能量弹先往地面中央攻击，进行一次反弹；紫色能量弹先往空中攻击，总计进行四次反弹。在版边待机的玩家，看到粉色能量弹反弹之后要立刻冲刺回到版中央，然后见招拆招用跳跃或冲刺回避掉紫色能量弹冲回版边，最后再起跳回避掉BOSS的突击。这是BOSS正常情况下最难对付的一招。



第七波动 PHANTASMAGORIA：从第三阶段开始使用的大招。将画面颠倒，然后男女两个形态同时出现在场上对玩家进行长时间的各种攻击。

对策：画面颠倒之后，BOSS的攻击大概可以分为三个阶段：

①男性从地面一侧发起横向水平突击，女性在另一侧高空出现放出5方向紫色能量弹攻击，然后以反方向重复一次。此阶段的对应方式为玩家一开始在中央待机，看到男性出现后立刻起跳回避，然后调整自身位置，停留在男性一开始出现那个方向距离画面中央一个身位的位置，这样就能顺便躲过能量弹。然后反向起跳再次回避突击，最后停留在跟刚才对称的位置即可。

②女性在画面中央散布一次粉色能量弹，追踪玩家位置攻击，然后男性从画面下方两个角落以幻象按对角线轨迹突击画面上方两个角落，最后女性再次散布一次粉色能量弹追踪玩家位置攻击。此阶段一开始看到能量弹出现后稍等一拍，然后立刻横向大范围冲刺移动，这样就可以甩开能量弹的诱导，然后第一时间冲回中央地带，就不会被攻击角落的男性幻象伤到，最后再横向大范围冲刺移动甩开第二波能量弹。

③两人出现在画面两个角落，男性放射出激光射线，女性放射出桃心能量弹攻击，激光与能量弹都会按照顺/逆时针方向移动。一段时间后两人位置互换，激光与能量弹的移动方式调换。此阶段的对应方式为看到两人分布两角的瞬间，玩家要立刻移动到男性的正上方（男性是没有尖角尾巴的那个），等待攻击开始后，一边躲在激光间隙里移动，一边以雷击鳞/闪光护罩防御桃心能量弹。大概走到女性正上方时，双方位置就会互换，此时再反着走一次，到达角落后起跳回避最后刚好扫到角落的激光，就完成全部阶段的对应了。

※偶尔也会出现画面没有颠倒的情况，不知道是不是BUG。



战术归纳

除了第七波动很有初见杀的风格外，其他招式都不算难应付。“瞬移”、“变性”和“镜锥下落”这三招是玩家输出的绝佳时机，其他招式建议还是专心回避。另外BOSS的行动规律是任意招式后必定进行一次瞬移，绝不会连续两次出攻击型招式，玩家大可抓住这个机会在瞬移的时候痛宰一番。另外**アキュラ**对战他的时候，其弱点武器为血钢牙“アイアンファング”。

BOSS区域 パンテーラ（最终形态）

攻击模式&对策

散之卡：第一阶段开始使用的招式。将五枚卡片散布在身前，然后朝对应的五个方向高速直线飞行。第二阶段开始此招发动与翅膀颜色无关。

对策：直线轨迹比较好判断，大约是∠60°、∠30°和∠90°，见招拆招即可。**アキュラ**在其出现后第一时间从地面向斜上方闪击冲刺锁定她，然后边射击边往空间较多的版边退，也能应对。下文的“追之卡”同样。



追之卡：第一阶段开始使用的招式。将五枚卡片散布在身前，然后顺序追踪玩家位置旋转飞行而来。第二阶段开始此

招发动与翅膀颜色无关。

对策：起手动作跟“散之卡”一模一样，但凶恶程度不可同日而语。五枚卡片的飞行顺序是随机的，诱导能力也是有些强有些弱，再加上BOSS出现的位置随机，根本没有100%的安全回避法。建议BOSS每次出招时都移动到离其最远的角落待机，等听到台词“**受け取りなさい**”时就能判断出是这招了。然后在第一张卡飞出的瞬间起跳至最高点，利用卡片的追踪性能，在自然下落过程中就可以回避掉第一张卡，运气好还能回避掉第二张卡，剩下的卡就看玩家的即时反应，用跳跃和地面冲刺来拆解了。卡片离地面近就起跳，离地面较远就用冲刺潜过去。



守护之卡：第二阶段开始使用的招式。在身上制造出一个障壁，可以阻断伤害。

对策：从第二阶段开始，看到BOSS展开翅膀的颜色来判断招式会比较快。“守护之卡”为黄色翅膀。开启障壁期间BOSS消失的话，下一招必定是“散之卡”和“追之卡”二选一，再次消失后才会再随机发动其他招式。障壁展开期间BOSS完全不受伤害，因此在看到BOSS使用这招时，一定要立刻冲上去击破障壁。GV推荐在正下方发动“吼雷降”，一击搞定。**アキュラ**则可以在视认这招后，现场装备水晶弹“**プリズムブレイク**”开始蓄力，等BOSS第二次出现时直接给她一发最大蓄力版，一击破盾。



圣杯之卡：第二阶段开始使用的招式。将卡片投入地面制造出圣杯，在自身周围设置结界，并缓缓回复体力。结界会产生强大的吸引力，角色被吸入其中会承受伤害，电磁结界无效。

对策：“圣杯之卡”为红色翅膀。看到之后立刻往反方向不断冲刺即可。回复的体力微乎其微，GV如果能在其发招前锁定她，还可以一边回避一边以雷击鳞进行输出，输出的伤害能够盖过回复的体力。



剑之卡：第二阶段开始使用的招式。在空中召唤出两道剑阵落下攻击。

对策：“剑之卡”为蓝色翅膀。看到之后注意观察空中的剑尖，找到空隙回避第一道剑阵。第二道剑阵正好是在第一道剑阵的空隙处落下，此时第一道剑阵的剑消失后会化为卡片残留在地面一瞬间，卡片同样有攻击判定，因此玩家要小跳一下跳入空隙处，卡片正好会消失，第二道剑阵也刚好落下，完美回避。



锤之卡：第二阶段开始使用的招式。BOSS在空中向画面左右各丢出一张卡，卡片会变为绿色铁锤，从卡片消失方向的画面外高速水平撞击。

对策：“锤之卡”为绿色翅膀。看到之后要仔细看BOSS往地面丢的卡飞向哪个方向（如果因为跑位的关系看不到，就记住是空中卡片的反方向），然后朝反方向冲刺。铁锤出现的方向与卡片消失的方向是一样的，不过地面的铁锤会在角落留下一个死角（如图），站在此处可以回避攻击。一拍子之后，地面的铁锤会前伸一下攻击这个死角，需要玩家再起跳回避一下。**アキュラ**则需要在锁定之后立刻按跳跃键取消滑翔，不然会被天上的卡打到，落地后迅速到达安全位置再谋输出。



第七波动 乐园幻奏：GV篇限定第三阶段开始使用的大招。BOSS进入无敌状态，在中央放出全屏音波攻击。

对策：无法回避的攻击，每次受创都会削减EP，清空后开始削减体力，因此要不断进行EP填充。即使在关闭对话的情况下，此招发动过程中也会出现对话框。等待GV说出台词“**歌は、ボクの中にある！**”之后，对话框会出现歌曲《轮回》的蓝色歌词，同时上屏右上角出现麦克风标识。玩家要对着3DS麦克风唱出歌词，成功之后麦克风标识会闪光。连续三句成功后，BOSS的招式被破解，之后只会使用第二阶段的招式。当然，不懂日文或周围人多害羞也无妨，就算只是对着麦克风吹气也能视为成功（笑）。



第七波动 RESIDENT OF EDEN：**パンテーラ**正常版本第三阶段开始使用的大招。BOSS丢出7张卡片，召唤出格林七人众，分别对玩家进行攻击。

对策：首先BOSS在丢出卡片时，卡片也有攻击判定，站在BOSS正下方可以无视。接下来所有BOSS依次发动攻击，攻击完毕后消失。他们按以下顺序出现：

ニケー、ガウリ、アスロック：ニケー出现在画面左侧，**ガウリ**出现在画面右侧。**ニケー**首先追踪玩家的位置发动“发刃斩击”，待攻击完毕后，**ガウリ**发动“水晶爆碎”，待攻击完毕瞬间，**アスロック**出现在画面左侧发动“火焰锤击”。玩家首先靠近**ニケー**一侧，确认其下蹲姿势后，直接前跳至其身后回避斩击，接下来等巨大水晶出现后，立刻冲刺到**ガウリ**身前的安全区域回避。回避完成后，反向冲到**アスロック**面前，回避他人偶的攻击。

ニムロド、ジブリール：“火焰锤击”完成的瞬间，**ニムロド**和**ジブリール**同时出现在整个版面的下方和上方，左右位置完全随机。**ニムロド**从下方发动“奔潮冲刺”水平冲刺，同一时间**ジブリール**从上方发动“强化冲刺斩击”水平冲刺。如果玩家在版面中央起跳肯定会吃一招，因此建议回避掉“火焰锤击”后立刻往左边版边靠近，并立刻观察附近有没有地面的**ニムロド**，如果有的话就立刻往他所在的位置起跳过去，没有的话可以晚一点再起跳，回避从后方冲过来的**ニムロド**。注意他们的冲刺攻击和“火焰锤击”衔接非常快，一定要事先做好准备。

テセオ、テンジアン：冲刺完毕之后，**テセオ**在版面中央上空发动“数据奔流”的第三击，而这招尚未结束时，**テンジアン**会追踪玩家位置发动从天而降的一击。如果跟以前在中央回避“数据奔流”，那么铁定最后会吃一刀。由于这一关版面较宽，“数据奔流”会在左右各留下一点空隙，玩家选择就近的一边回避，然后等待数据攻击判定即将消失的一刻，朝着中央冲刺前跳，就可以回避掉**テンジアン**最后的攻击了。



GV篇

战术归纳

除了做不能使用技能通关的任务时，面对“守护之卡”会难过一点以外（不能速破，必然被“追之卡”近距离追杀一波），其他都没太大难度。限定版第七波动“乐园幻奏”也是挺有意思的招式，在被破解之后，台词框依然会显示《轮回》的完整歌词，建议玩家找个没人的地儿，享受一下唱歌打BOSS的浪漫。

アキュラ篇

战术归纳

BOSS在瞬移之后发出所有通常招式之前，**アキュラ**都可以从地面第一时间用斜上方的闪击冲刺锁定她，一般输出一边做下一步对策。之所以不用起跳横向冲刺锁定，是因为担心反弹太高可能会碰到一些不该碰到的攻击判定，例如“剑之卡”的空中剑刃。第七波动“RESIDENT OF EDEN”掌握了破解方法之后也不是很难应付，总之不算棘手。平时装备其弱点EX武器血钢牙“**アイアンファング**”也能加快输出。

隐藏关卡

祈歌（ベラデン4）

完成上一关后进入通常结局，看完字幕后会要求留下通关存档。提取该通关存档，分别让两名主人公均完成一次“圣者（ベラデン3）”，然后在第三次挑战“**ベラデン3**”过关后，就会紧接着进入本隐藏关。本关无法从基地菜单中选择，必须先通过“圣者（ベラデン3）”才能进入。本关为BOSS战，两名主人公分别要面对自己的宿敌，为恩怨划上句号。需要注意的是，如果打“**ベラデン3**”的时候关闭了剧情和对话，那么第一次进入本关也没有剧情和对话。

GV篇

BOSS区域 アキュラ

攻击模式&对策

GUILT COMBINATION：第三阶段开始使用的大技。アキュラ跳回版边，将RoRo展开，然后开始依次使用从前作BOSS处获得的各种EX武器。

对策：如同招式名称一样，是各种招式的组合技。详细分析如下：

①石化光线：命中后GV被石化且进入超负荷状态。看到RoRo展开后，应该立刻来到版中，背对アキュラ即可保平安。如果不慎被击中，要赶紧连打全部按键解除石化。如果之前没来得及站到版中央，此时应该抓紧时间，在下一招到来前就位。

②亚空孔+电磁弹：GV的前斜上、正上和后斜上三个方向出现亚空孔（如果GV位于版边，则是前方、前斜上和正上方），三方向同时朝交叉处射出电磁弹，被命中后强制进入超负荷状态。因为刚才处于版中，此时只需要冲刺移动至版边即可回避。如果在版边被发动这招就要硬吃了，这也是之前一定要移动到版中央的缘由。躲避完这招后，立刻回到版中央。

③镭射光+炸裂弹：アキュラ在头上展开镭射单位，同时地面放出水平飞行的炸裂弹。炸裂弹在飞出画面的同时，镭射光发动水平攻击。如果在版边起跳回避就会正好被镭射光抓到。因此要在版中央原地起跳回避，同时也不会触碰到炸裂弹留下的火球，最后落地后避过头上的镭射光。

④黑蝇+光线枪连射：正面放出黑蝇群袭击玩家，中途再加入地面三连射。黑蝇按照前作的惯例，展开雷击鳞即可防御，接下来跳起回避三连射，即完成全部步骤。



战术归纳

基本上与“冻结都市”遇到的アキュラ一样，不过在第三阶段时他会使用全新的特殊攻击技能“GUILT COMBINATION”，想要完美回避需要一点练习，不过基本上不难应对。

BOSS区域 觉醒アキュラ

攻击模式&对策

电磁弹六连射：第一阶段开始使用的招式。在地面按照三连射→三连射的步骤做出两波攻击。命中后强制进入超负荷状态。

对策：起跳回避。连射中间的间隙足够让玩家起跳两次。



电磁弹空射：第一阶段开始使用的招式。起跳射出一发电磁弹，落地再射出一发电磁弹。

对策：由于横向判定不如光线枪，所以更好回避了。



冲刺：第一阶段开始使用的招式。跟通常形态的冲刺一样。

对策：移动距离为1/3屏幕多一点，平时保持最远距离，给自己一点反应时间。



空中闪击冲刺：第二阶段开始使用的招式。跟通常状态下的一样，直接冲着版边去。

对策：时刻保持最远距离，这样无论是BOSS使用空中水平横向闪击冲刺，还是斜下方闪击冲刺后反弹至版边，都伤不到玩家分毫。



空中闪击冲刺填充：第二阶段开始使用的招式。起跳之后朝着画面外发动闪击冲刺，片刻之后以空中填充踩回来。

对策：空中填充是追踪角色位置的，掐准时间在地面保持高速移动就不会被踩到了。



FINAL LUST DOPPLER：第三阶段开始必定使用的大技。在场上4角制造出4个幻影，本体脱离画面外，由幻影朝玩家发动闪击冲刺。任何一个幻影命中后，场上所有剩余幻影对玩家展开锁定攻击，最后由本体空中填充从天而降踩下来。无视电磁结界，且场上幻影越多，攻击力越高。

对策：笔者至今为止不知道如何以初始状态回避此招，因此以下回避方法必须借用二段跳的能力：

①首先发动冲刺的必定是左下或右下两个幻影之一，做水平稍稍偏上的斜方向冲刺。由于无法判断到底是哪一个开始攻击，站着不动或起跳都有可能被撞，因此在本体消失于画面外的瞬间，GV站在版中央做二段跳，正好可以回避第一次冲刺。

②其次是第一个发动攻势的幻影的对角线上的幻影做追踪玩家位置的冲刺，例如左下角先动，第二个就是右上角。此时完成二段跳的玩家正在自然下落，自然地回避掉了这次撞击。

③第三个幻影必定是下方剩下的一个幻影做水平横向闪击冲刺。落地之后的玩家朝着已经没有地面幻影的一侧移动，看准时机起跳回避这次冲刺，回避结束时玩家应该位于第四个幻影的下方。

④第四个幻影朝着画面中央做斜下方冲刺，在地面反弹后追踪玩家位置做闪击冲刺。由于玩家位置关系，第一击朝着版中央的冲刺肯定不中，准备起跳回避反弹的第二次冲刺即可。最后会由本体以空中状态追踪玩家位置攻击，在地面高速移动即可回避。



战术归纳

正常情况下无论如何攻击都无法穿破电磁结界的防御。必须在用雷击鳞罩住アキュラ的期间，使用避雷针攻击才能将其锁定。注意该状态下电磁结界并没有解除，如果再使用避雷针攻击アキュラ，电磁结界依然会发动，锁定也会失效。本战的整个过程就是GV一边回避招式，趁着空隙过去开雷击鳞，放一发避雷针锁定，然后快速逃走再用雷击鳞输出。熟悉节奏之后只有“FINAL LUST DOPPLER”会造成一些威胁，毕竟威力摆在那里还能击穿电磁结界。总之觉得困难就多多练习吧。

アキュラ篇

BOSS区域 GV

战术归纳

基本上与“冻结都市”遇到的GV一样，不过这次水压弹“ハイドロザッパ–”，直接一发就能让其变成超负荷。注意他在第三阶段时会使用特殊攻击技能“スパ–クカリバ–”，半屏判定，电磁结界无效，注意躲避。将其击破后不要大意，接下来是与他的觉醒状态战斗，让人仿佛想起前作的最终战。

BOSS区域 觉醒GV

攻击模式&对策

冲刺：第一阶段开始使用的招式。跟通常形态的冲刺一样，不过发动频率提升。

对策：移动距离为1/3屏幕多一点，平时保持最远距离，给自己一点反应时间。



空中冲刺：第一阶段开始使用的招式。原地起跳然后空中冲刺。

对策：如果距离较近，判断为地面冲刺和起跳的话，很容易就吃这招。平时保持最远距离，给自己一点反应时间。



飞翔闪击剑：第一阶段开始使用的招式。先释放“スパ–クカリバ–”，2秒后将其水平射出。



对策：一直保证最远距离，首先就不会中“スパークカリバー”。接下来掐准时间，起跳然后向上方闪击冲刺即可完全回避。

跳跃：第二阶段开始使用的招式。跟通常状态下的跳跃一样，直接冲着人来。
对策：远距离看到对面起跳后，自己最好也跟着起跳，然后做好准备用上方闪击冲刺冲出去。之所以不是完全不思考立刻冲，是因为有下面这一招。



曼陀罗闪电球：第二阶段开始使用的招式。二段跳之后在空中发动“ライトニングスフィア”，2秒后将其按照旋转惯性射出。
对策：二段跳之后必定发动的招式，如果被逼到版边使用必然硬吃一发。保持最远距离的话，最后只需要面对一颗被射出的闪电球，弹速也不算快，轨迹也比较好判断，因此不算难躲。



吼雷闪电链：第二阶段开始使用的招式。放出覆盖全屏的纵向“ヴォルティックチェーン”，2秒后在链子空隙发动“吼雷降”。
对策：首先在空隙处回避第一段的“ヴォルティックチェーン”，待其攻击判定结束后，立刻移动到之前链子所在位置，回避第二发“吼雷降”。移动的时机大致是链子上的闪电音效响过第二声的时候。



第七波动 UNLIMITED VOLT：第三阶段开始必定使用的大技。回复全部EP，强制回复觉醒状态，同时攻击力永远提升约1.5倍。
对策：Buff型招式，并不会对自己的招式带来形态上的变化，因此基本可以无视。



真结局通关要素

真结局通关后，留下通关存档，读取后会出现5个新的SP关卡。两名角色的前4关都是自己主线流程中没有体验过的关卡，勋章的位置也基本相同。（部分会有些微差别，例如GV的SP1是打**アキュラ**的序章关卡，但是第三枚勋章是在区域1的电子障壁后面，原本这一关的区域1是没有电子障壁的。）SP5则是BOSS RUSH模式，将流程中的所有BOSS都打一遍，不过**テンジアン**不会发动“罗雪七星”，**パンテ-ラ**最终形态也不会发动“乐园幻奏”。两人各自对战的BOSS依然是自己的宿敌。SP模式下死后无法觉醒复活。



无特定关卡相关任务

GV		
谣精は歌う	任意关卡中赚取荣誉点数达1000点以上	5000MG
アカシックホルダ-	任意关卡中赚取荣誉点数达3000点以上	20000MG
ア-ムドブル-	任意关卡中赚取荣誉点数达5000点以上	50000MG
超绝	任意关卡中赚取荣誉点数达9999点以上	90000MG
实践训练.1	击破10个敌人	エルデア钢×2
实践训练.2	以雷击鳞同时击破敌人	クオ-ザイト×3
实践训练.3	以特殊攻击技能同时击破3个以上的敌人	试作新型基盘×5
ピ-スメ-カ-	不使用避雷针通过任意关卡	フエ-ザ-流体金属×1
ガンブレイズヴォルト	不锁定敌人通过任意关卡	ヒヒイロカネ片×1
アキュラ		
复誓の银弹	任意关卡中赚取荣誉点数达1000点以上	5000MG
秩序の守り人	任意关卡中赚取荣誉点数达3000点以上	20000MG
エクスタシ-	任意关卡中赚取荣誉点数达5000点以上	50000MG
稀人神	任意关卡中赚取荣誉点数达9999点以上	90000MG
实践训练.1	击破10个敌人	高分子BL238×2
实践训练.2	以EX武器同时击破敌人	エルデア钢×3
实践训练.3	以特殊攻击技能同时击破3个以上的敌人	クオ-ザイト×5
ウエポンジャグラ-	不使用光线枪通过任意关卡	フエ-ザ-流体金属×1
NO LOCKMAN	不锁定敌人通过任意关卡	ヒヒイロカネ片×1



攻略透解 GUIDE THROUGH

3DS	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗		Level-5
妖怪ウォッチ 3 スシ / テンプラ		日版	1～2 人
2016 年 7 月 16 日	对应邂逅通信 /NFC		5184 日元
RPG	角色扮演	本文对应游戏版本：1.3	

文 昴星团 美编 sienna

NINTENDO 3DS

POCKET HALO 光盘视频收录



又一个暑假过去，《妖怪手表》的最新作也在这个暑假初期发售，相信系列老粉丝已经把游戏进度玩得差不多了，但整个游戏的内容比较庞大，或许里面一些小秘密你还没发现。本篇攻略就把游戏的内容尽数奉上，希望能对后期玩家还有正在闷头奋斗的萌新起到一些帮助。

热门攻略

攻略透解

妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗

系统详解

游戏操作

按键	作用
滑杆	选择选项 / 角色移动
十字键↑	切换手表模式
十字键↓	使用 / 取消自行车
十字键←	便携云外镜
十字键→	使用手表的搜索功能
X	打开主菜单

按键	作用
Y	使用手表功能
A	确定 / 调查
B	取消
移动时长按 B	奔跑 / 自行车加速
L/R	转动视角
Start/Select	暂停菜单

标题菜单

选项		说明
はじめかう		重新开始任务
つづきかう		载入进度
妖怪ウォッチ れんどう	ひとりで れんどう	单人进行版本联动
	だれかで れんどう	多人进行版本联动，需要两台 3DS 操作
妖怪ウォッチシリ－ズ れんどう	妖怪ウォッチ 2	和以往的作品联动
	妖怪ウォッチバスタ－ズ	
	妖怪三国志	

关于联动

把《寿司》和《天妇罗》两个版本联动，可在大森山神社的迷之爷爷处换取超高级料亭的入场券（第四章开启），但时间只限 2 小时内，所以还没开启该系统的玩家不必着急，入场券一天只能使用一次，可以积累保留。单人联动时，进入联动选项确认后更换卡带，再次来到该画面即可联动。多人联动则让两台 3DS 都进入选项，一人选择第一项，另一人选择第二项即可联动。除了可以和另一个版本联动，还可以和《妖怪手表 2 元祖・本家・真打》、《妖怪手表破坏者 赤猫团・白犬队》、《妖怪三国志》联动，只要有以上游戏的存档数据，就能在对应菜单选项里开始联动，之后前往邮局即可接收联动道具。下面列出这些联动的内容。

联动项目	获得道具	说明
妖怪手表 2 元祖・本家・真打	元祖の铃	在美国东卡修地区的酒店小巷中能看到 S 级妖怪“ジバニャン S”，一天可以与其战斗一次
	本家ふろしき	在日本的那岐崎车站右侧能看到 S 级妖怪“コマさん S”，一天可以与其战斗一次
	真打ふろしき	在日本的毛马本车站右侧能看到 S 级妖怪“コマじろう S”，一天可以与其战斗一次
妖怪手表破坏者 赤猫团・白犬队	赤猫团员证	在新妖魔都市的阎魔离宫下方能看到妖怪“B ジバニャン”，一天可以与其战斗一次
	白犬队员证	在新妖魔都市的破坏团基地旁能看到妖怪“B コマさん”，一天可以与其战斗一次
妖怪三国志	誓いの桃まん	手表等级到达 D 以上时，在团团坡道的破旧小屋里能遇到妖怪“ジバニャン刘备”、“コマさん孙策”和“USA ピョン仲达”，一天可以与其战斗一次

妖怪 Pad

游戏里的功能菜单成为妖怪 Pad，平时按下 X 键即可打开。Pad 里面有各种各样的程序，随着流程的推进，里面的程序种类会越来越多，功能也会随之变得更多。下面列出所有程序的功能和说明。（介绍顺序按照默认排序，在 Pad 界面可按 Y 键自行调整每个程序的位置。）

日记

初期持有，用于记录存档。

持有物品

初期持有，内容按照食物（たべもの）、道具（どうぐ）、魂（こん）、装备（そうび）和重要物品（だいじなもの）分类。

任务

初期持有，按照主线故事和两名主人公各自的任务和委托分类，在对应任务处按下 A 键可开启导航。

帮助

初期持有，查看游戏说明。

设定

初期持有，可更改游戏的设定，除了能变更游戏音量，还能设定 Pad 的背景、地图的显示选项还有对话速度。

奖杯

初期持有，查看在游戏内达成的奖杯成就。

妖怪奖章

第一章剧情开启，可查看持有的妖怪奖章，变更战斗的初始阵型。

妖怪大辞典

第一章剧情开启，可查看目前遇到的所有妖怪的信息。

召唤

第一章剧情开启，在下屏选择奖章后，把奖章往上划动嵌入手表，可全方位观看妖怪的所有动作和欣赏语音。

通缉令

第二章美国线遇到御用田警官后开启，能看到目前正在被通缉的妖怪和其罪行。

妖怪奇谈

第二章日本线开启，可以看到所有会出现隐藏妖怪的地点。

生物图鉴

完成第二章美国线的任务"USAのバス钓りオンリ－ワン"后开启，可查看至今为止钓到的鱼和捉到的昆虫。

宝藏图鉴

完成第二章美国线的任务"箱にとりつかれた男"后开启，可查看已找到的宝物和藏宝图。

音乐图鉴

第二章日本线剧情开启，消耗道具音乐卡（ミュ－ジックカ－ド）可鉴赏音乐。

动画鉴赏

第二章日本线剧情开启，可鉴赏观看过的 CG 动画。

通信对战

第三章美国线剧情开启，可以和附近或网上的玩家对战。

好友簿

第三章美国线剧情开启，可查看其他好友的名片或编辑自己的名片。

交换奖章

第三章美国线剧情开启，可和附近的人或已登录 FC 的好友交换妖怪奖章。

妖怪情报站

第三章日本线剧情开启，在这里能接到来自妖怪的委托，按 A 键接受。每个委托均有经验值、道具奖励和转盘抽奖。

妖怪之轮

第四章日本线剧情开启，集齐一个轮的妖怪，可以在邮局领取奖励，某些轮则会直接奖励稀有妖怪。妖怪之轮的具体内容请参照后文附录。

自定猫

第四章日本线剧情开启，管理妖怪"マッサラニャン"的设定。

天气

完成第七章剧情任务"ためしてガッテンマイヤ－さん"开启，能查看日本和美国今明两天的天气。

妖怪

妖怪是游戏的核心，除了通过剧情获得，还能在野外的遭遇战里对妖怪丢出它们喜欢的食物，让其自愿加入队伍。本作的妖怪数量达到了 600 种以上，玩家的选择面也更加广泛。已经遇过的妖怪可以在妖怪 Pad 的"妖怪大辞典"里查看其简介、招式和出没地点，已成为伙伴的妖怪则可以在"妖怪奖章"里查看其状态和招式。

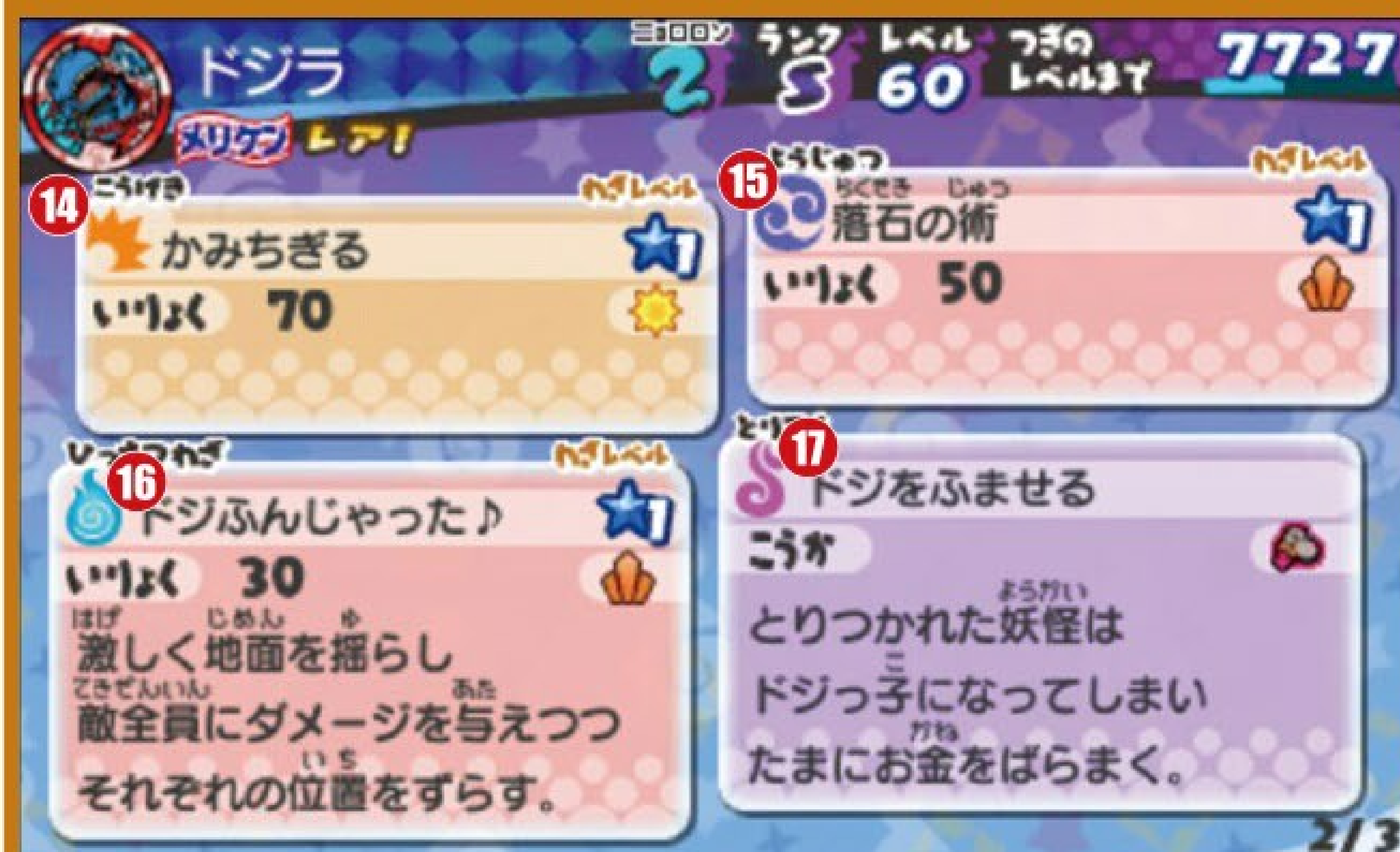
妖怪信息栏



▲妖怪状态。（妖怪奖章）



▲妖怪简介。（妖怪大辞典）



▲妖怪招式。（共通）



▲妖怪装备。（妖怪奖章）



▲出没地点。（妖怪大辞典）

1. 妖怪名称
2. 妖怪所属
3. 种族
4. 级别
5. 等级
6. 下一级所需经验值
7. 能力数据
8. 技能
9. 性格
10. 装备
11. 再动所需时间
12. 妖怪编号
13. 简介
14. 攻击数据
15. 妖术数据
16. 必杀技数据
17. 附身技能数据

注：妖怪所属分为稀有（レア！）、古典、美国（メリケン）、传说（レジェンド）、美国传说（メリケンレジェンド）、伟人传说（偉人レジェンド）六种。

妖怪的级别

妖怪共有 S、A、B、C、D、E 六个级别，级别依次由高到低，级别越高的妖怪，基础能力值的总和也越高，这种妖怪自然也越稀有。

妖怪的种族

每个妖怪都有自己的种族，种族与战斗阵型或某些装备相关。

图标	对应种族	特征
	勇敢族	擅长攻击
	不思议族	擅长使用妖术
	豪杰族	防御力较高
	可爱族	敏捷较高
	温馨族	擅长使用回复技能
	毛骨悚然族	擅长附身给予敌人异常状态
	影薄族	擅长附身让敌人能力下降
	扭扭族	能力平均
	怪魔族	无
	独立族	无

妖怪的属性

大部分妖怪有自己擅长（とくい）的属性攻击和弱点（ニガテ）属性，这些信息可在妖怪信息栏上看到。战斗时针对敌方的弱点让克制单位上阵，能让战斗难度下降不少。

妖怪的能力 & 等级

妖怪具有力量、妖力、防御和敏捷四项能力数据，随着等级的提升，这四项能力也会逐渐增加。只要战斗获得胜利就能获得经验值，获得的经验值和敌方妖怪的等级、级别挂钩。另外，在战斗中解除我方单位的负面附身状态，也可以增加战后结算的经验值。经验值为全队共享，即使作为候补成员的妖怪也能享受。

妖怪的能力说明

能力	说明
力量（ちから）	影响攻击伤害
妖力（ようりょく）	影响妖术伤害
防御（まもり）	影响受到的伤害
敏捷（すばやさ）	影响攻击的频率

妖怪的性格

每个妖怪都有两个性格，这些性格会对它们升级时的能力和战斗倾向产生影响。第一性格根据妖怪的级别而定，级别越高的妖怪越容易散漫。其中第二性格可通过书籍道具改变，具体参考后文"地图场景"中"书店"的内容。

第一性格

性格	说明
超散漫（超ずぼらで）	非常容易偷懒
散漫（ずぼらで）	比较容易偷懒
随性（気ままで）	偶尔偷懒
老实（すなおで）	极少偷懒
认真（まじめで）	不容易偷懒
超认真（超まじめで）	几乎不偷懒

第二性格

性格	战斗倾向	升级时的对能力提升影响
急性子（短气）	经常攻击	力量和 HP 增加
暴躁（荒くれ）	总是攻击	力量大幅增加
冷静（れいせい）	经常用妖术	妖力和敏捷增加
头脑派（ずのう的）	总是用妖术	妖力大幅增加
慎重（しんちょう）	经常防御	防御和妖力增加
坚定（动じない）	总是防御	防御大幅增加
温柔（やさしい）	经常用回复技能	HP 和妖力增加
仁慈（情け深い）	总是用回复技能	HP 大幅增加
令人讨厌（いやらしい）	经常附身	敏捷和力量增加
凶恶（非道）	总是附身	敏捷大幅增加
协作（协力的）	经常帮同伴强化	敏捷和 HP 增加
献身精神（けんしん的）	总是帮同伴强化	力量和防御增加

攻击效果

选择参战的妖怪时，妖术、附身效果和必杀技是很影响选择的一环，它们的对应效果可由信息栏右侧的图标得知。下面列出这些效果的说明，可参照下面的表格给自己的队伍筛选最优质的战斗单位。另外，当妖怪使用攻击、妖术或必杀技一定次数的技能后，该技能会升级，效果和威力会进一步提升。这三个项目也可以通过书籍来直接提升等级，对应的道具在后文会提及。

攻击效果一览

图标	说明
	无属性攻击
	火属性攻击
	水属性攻击
	雷属性攻击
	土属性攻击
	冰属性攻击
	风属性攻击
	吸收敌人的 HP
	回复我方的 HP
	力量上升
	防御上升
	妖力上升
	敏捷上升
	全能力上升
	HP 逐渐回复
	力量下降
	防御下降
	妖力下降
	敏捷下降
	全能力下降
	HP 逐渐减少
	一定几率无法行动
	无法移动
	混乱，攻击不分敌我
	持有的金钱逐渐减少
	在所有效果中随机选择

妖怪的进化与合成



极少数妖怪在等级达标后可以进化，进化后的妖怪级别会提升，能力也会更强。除此之外还能以妖怪＋妖怪、妖怪＋道具的形式两两合成，生成新的妖怪，但合成所用的妖怪和道具都会消失，得出的妖怪等级也会有所下降，合成前需要慎重考虑。合成系统在完成第三章美国线的任务"私を合成に連れてって"和日本线的任务"ドキドキ合成チャレンジ"后开启。

妖怪的魂

完成日本线的委托"正天寺の魂活パ－ティ"后即可开启魂系统。在教会或正天寺的 NPC 处即可把持有的妖怪转化成魂，魂可以装备到其它妖怪身上，有着类似装备的效果。变成魂的妖怪就无法再变回去，要注意。除了某些特殊妖怪外，几乎所有妖怪都可以转化成魂，等级越高的妖怪，转化出来的魂等级也就越高。魂和魂之间可以合成，以此提升主素材的魂等级，但某些魂合成的时候会产生效果强力且满级的稀有魂。魂的效果与合成请参见后文附录。

关于自定猫



自定猫是本作的新系统，自定猫于日本线第三章的任务中自动加入，初始级别为 E 级且不能转化为魂。玩家可以任意编辑它的名字、外观、声音、技能和种族。进入自定猫的程序图标后有编辑猫（ニャンクリエイト）、猫前辈特训（ニャン辈とっくん）和编辑招式技能（スキルわざセット）三个选项。

编辑猫

可以任意编辑名字（なまえ）、外观（すがた）、声音（こえ）、颜色（いろ）和种族（しゅぞく），其中外观和声音需要获得对应的部件才能更改，这些部件可以通过宝箱、任务、抽奖等固定手段获得，具体收集方法请参照附录。

外观分为头、面部花纹、眼睛、头戴饰品、身体、尾巴、项圈几个部分，按 Y 键还能设定部位的颜色。

猫前辈特训

有提升能力（能力をきたえる）、重置能力（能力リセット）、学习技能招式（スキル・わざを教える）三个选项。

提升能力需要找已加入的猫妖怪，它们能给自定猫固定提升或降低四围属性，每提升一次能力，自定猫的级别也会上升，最终变成 S 级妖怪。升到 S 级后就无法再接受提升能力的训练，此时要重置能力才能重新锻炼。学习技能招式则是有几率把指导猫的技能、招式或必杀技传授给自定猫，这个特训没有次数限制，也不会提升自定猫的级别。

特训完成需要现实时间 3 个小时，可使用道具“スグノビ－ルZ”直接完成特训，该道具只能通过宝箱和拾取掉落物的方式获得。

编辑招式技能

顾名思义，设定已学到的招式、技能和必杀技。

战斗系统

战斗画面



1. HP 槽
2. 妖力槽
3. 享有的 BUFF
4. 敌方场地
5. 必杀技
6. 驱除
7. 锁定针
8. 妖怪手枪
9. 道具
10. 我方场地
11. 候补妖怪

战斗方式

本作的战斗方式和前作不同。这次要操作我方战斗成员在 3×3 的格子内战斗，战斗时可以触摸下屏拖动对应的妖怪奖章让单位移动，以此获得掉落在地上的道具或回避敌人的攻击，同时也可以拖动屏幕下方的候补妖怪换上场。另外，当我方场上的一只妖怪被打倒时，会以鬼火的形式留在场上，只有全员都被击倒，才会自动替换候补妖怪上场。每当移动或更换队员后，妖怪奖章上会出现倒数数字，只有倒数结束，才能再次移动该奖章。

除了和野生妖怪的遭遇战外，还有一种比较特殊的组队战，这种战斗一般出现在与隐藏妖怪（用手表搜索发现的妖怪）的战斗中。组队战时对面的人数必定为 6 人，一人被击倒后会立即换下一个人上场，但无法在开始时看到对方的阵容。

战斗的行动

妖怪在战斗中的行动不受控制，会做出攻击、妖术、防御、附身和偷懒这几种行为，其中偷懒属于负面行动，触发几率和妖怪自身的性格有关。

锁定针（ねらう）

第二章才会开启的系统，选择目标按下 A 键，即可让我方所有成员只攻击目标，同时对敌方使用的道具也只会对目标使用。空中漂浮的妖气球也可以用锁定针戳破，以获得道具或有益的 BUFF。某些 BOSS 战也需要在场外使用锁定针破坏某些物体。另外，被锁定针指着的时候会显示该妖怪的级别、弱点和喜欢的物品。

必杀技（ひっさつわざ）

只要妖怪的妖气槽充满就能积累必杀能量来发动必杀技。必杀能量需要通过完成下屏的小游戏累积，每个小游戏都有 3 个阶段，每完成一个阶段会消耗妖气槽的 1/3。在完成能量累积前可随意取消必杀技，但已经消耗掉的妖气槽不会返还。当我方或敌方使用必杀技时，攻击所涉及的范围会以黄色格子提示。随着必杀技的蓄力进度，黄色格子会依次转变为橙色和红色格子。一旦看到敌人发动必杀技，就立即把我方单位移至安全位置吧。另外，必杀技蓄力中的单位无法做出其他行动，走到安全范围后迅速蓄力必杀反击是非常有效的作战方式。我方蓄力必杀技时，无法做蓄力以外的事情，要注意。



小游戏种类



▲把透明的珠子一次性全部连起来，不能碰到带尖刺的珠子，可斜向连接。



▲持续顺或逆时针划圈。



▲把 3 列都摇出“Y”标志。



▲触碰消除在格子内出现的黄色珠子。

驱除（おはらい）

当我方单位染上负面附身状态时，就可以用驱除选项为它们治疗，驱除成功能追加战后结算的经验值。治疗时也需要完成对应的小游戏，小游戏的出现方式随机，难度随附身状态的等级而定（最高3级）。可以先取消然后再次驱除来刷出自己最拿手的，以加快驱除效率。

小游戏种类



▲用手指划过红色部分来切断铁链。



▲持续顺或逆时针划圈。



▲不断划动手指擦除烟雾。



▲点击岩石将其打碎，在这之中找到紫色的毒液并点击消除它。



▲极少出现，只需触碰下屏即可。经验值获得量很多。



▲沿着纸张边角垂落的方向撕下封印符。

妖怪手枪（妖怪ブラスター）

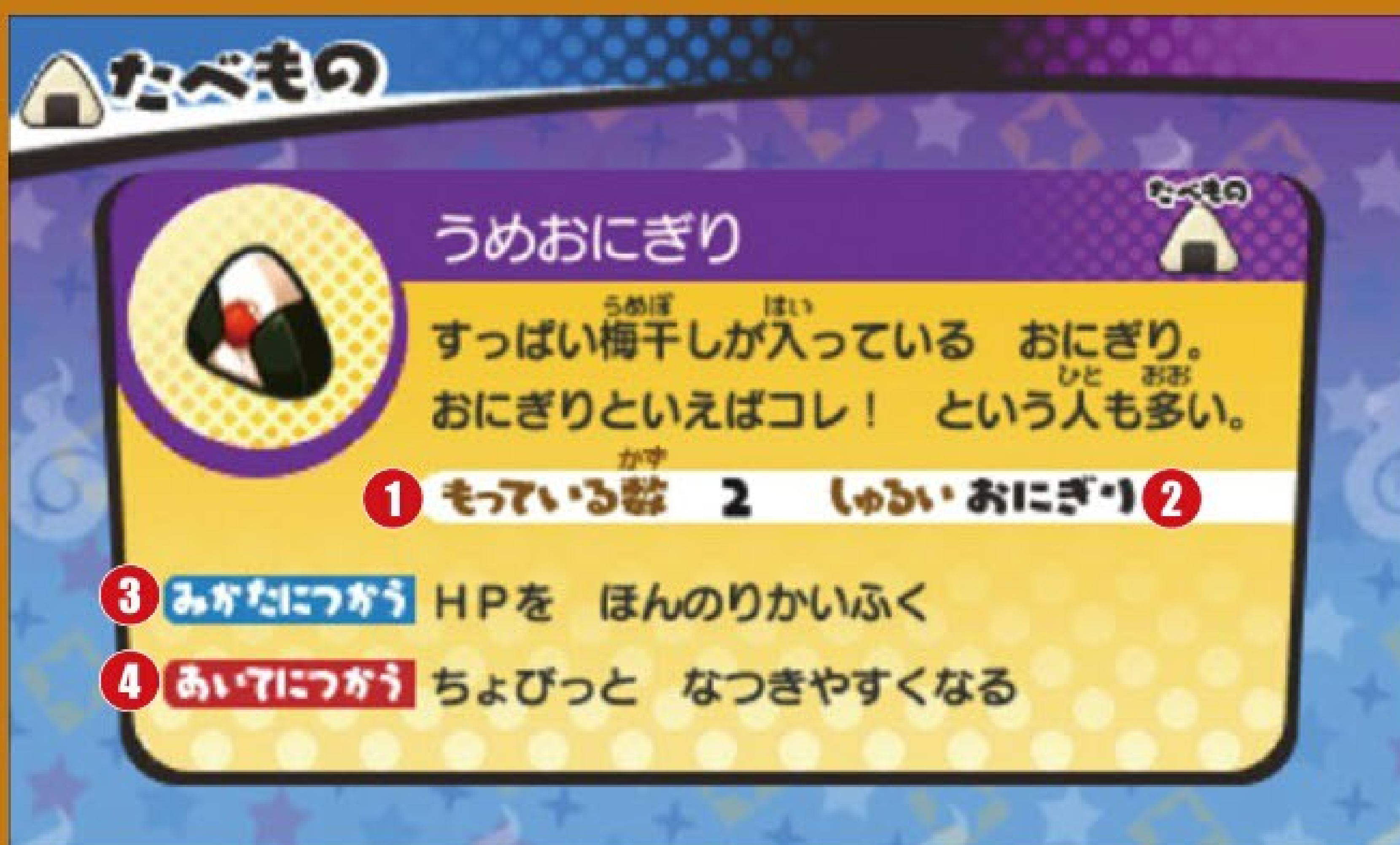


本作的新系统。手枪的能量槽蓄满后触摸按钮即可发动，选择候补单位的妖怪奖章嵌入手枪即可对敌人发射给予伤害或增加成为伙伴几率的子弹。子弹效果要通过轮盘随机抽取，标有“HIGH”字样表示效果翻倍。子弹的类型和妖怪奖章的种族相关，下面依次列出说明。

种族	说明
勇敢族	巨大的子弹，射速慢，连射性差
不思议族	圆盘状的子弹，横向范围广，连射性一般
豪杰族	范围广的散弹，连射性一般
可爱族	威力低，但射速和连射性都很好
温馨族	威力、射速和连射性都很好
毛骨悚然族	射速快，但无法连射
影薄族	具有抛物线的巨大子弹，连射性一般
扭扭族	必中的跟踪子弹，连射性一般
怪魔族	模仿前一个子弹的类型
独立族	模仿前一个子弹的类型

道具（アイテム）

1. 剩余个数
2. 种类
3. 对我方妖怪的效果
4. 对敌方妖怪的效果



在战斗中可使用持有物品中的“食物”和“道具”战斗，食物可以给双方使用（BOSS战和某些特殊的战斗除外）。按A键给我方使用可以回复HP或妖气槽，按Y键给对方使用能增加或减少目标妖怪的入队几率。每个妖怪都有各自喜好的食物，给对方妖怪喜好的食物能进一步提升加入几率，我方妖怪的话则能增加回复量。根据食物介绍第二行的头段文字能够判别提升入队几率的效果，具体的食物分类会在后文列出。

食物种类

原文本	对应种类	原文本	对应种类
おにぎり	饭团	スイ－ツ	甜品
パン	面包	おでん	关东煮
だがし	糖果	そば	荞麦面
ぎゅうにゅう	牛奶	スナック	零食
ジュ－ス	饮料	チョコボ－	巧克力棒
ハンバ－ガ－	汉堡包	ソフトクリ－ム	雪糕
ラ－メン	拉面	ド－ナツ	甜甜圈
すし	寿司	ピザ	披萨
ちゅうか	中华料理	ホットドック	热狗
やさい	蔬菜	パスタ	炒面
にく	肉类	天ぷら	天妇罗
ぎょかい	水产	デリシャスティック	美味棒
カレ－	咖喱饭	すし天ぷら御前	特殊

注：天妇罗寿司组合（すし天ぷら御前）属于特殊类，能代替所有种类的食物。

食物对敌方妖怪的效果

原文	加入几率	原文	加入几率
ちょびっと	最低	けっこう	高
それなりに	低	ものすごく	最高

阵型



当妖怪站成横排或竖排时，会触发阵型效果。横排阵型能增加所有妖怪的力量，站得越前、同排人数越多，效果越好；竖排阵型则能让站在最前的妖怪帮身后的同伴挡住攻击，可以用肉盾单位帮脆皮高输出单位挡枪，达到安逸输出的效果，但此时最前面的妖怪所受到的妖术伤害会增加。另外，参战的6个妖怪有3个同种族的情况下（候补位置也算），还会触发阵型效果，全部妖怪都是同种族的时候会触发真·阵型效果。阵型效果可以叠加，下面列出所有阵型效果的说明。

阵型名称	对应种族	效果
イサマシの阵	勇敢族	力量提升
真・イサマシの阵	勇敢族	力量大幅提升
フシギの阵	不思议族	妖力提升
真・フシギの阵	不思议族	妖力大幅提升
ゴ－ケツの阵	豪杰族	防御力提升
真・ゴ－ケツの阵	豪杰族	防御力大幅提升
プリチ－の阵	可爱族	敏捷提升
真・プリチ－の阵	可爱族	敏捷大幅提升
ポカポカの阵	温馨族	回复量提升
真・ポカポカの阵	温馨族	回复量大幅提升

阵型名称	对应种族	效果
ブキミ－の阵	毛骨悚然族	附身的命中率提升
真・ブキミ－の阵	毛骨悚然族	附身的命中率大幅提升
ウスラカゲの阵	影薄族	附身效果提升
真・ウスラカゲの阵	影薄族	附身效果大幅提升
ニョロロンの阵	扭扭族	附身的回避率提升
真・ニョロロンの阵	扭扭族	附身的回避率大幅提升

战场上的道具

成功打倒敌方妖怪时，其身上会掉落绿色的回复球或蓝色的妖气球，让我方妖怪经过物品掉落的地点即可拾取。有时在空中会出现蓝色或金色的妖气球，用锁定针戳破即可在战斗结算时获得奖励。还有较低的几率在场外出现妖怪，它们会向我方丢出道具，一定要让我方单位到达道具所在的位置才算拾取。

冒险要素

在充满着妖怪的世界中冒险，正是本作的主题。在冒险中不仅会遇到各种各样的妖怪，还有很多由妖怪引起的神秘事件等着玩家去解决。这次玩家的冒险范围不仅仅是在以往的日本樱花新镇周边，距离日本遥远的美洲大陆也成为了冒险的舞台。下面就让我们来看看冒险中会遇到的内容吧。

游戏画面



1. 妖怪手表的状态
2. 天气
3. 提示
4. 地区名
5. 地图
6. 关闭 / 开启地图上的标识
7. 地图缩放条
8. 地图查看模式
9. 联机快捷键，联网后图标有变化
10. 便携云外镜
11. 自行车
12. 开启 / 关闭妖怪手表的雷达
13. 使用手表功能
14. 妖怪 Pad

妖怪手表

主人公使用的妖怪手表除了可以探知附近的妖怪外，还有着搜索、妖怪吸尘器和妖怪钻头 3 种功能，右边会逐个介绍。

探知妖怪

调查妖怪的所在位置后，要用手表的射击功能将它的妖气槽耗尽才能展开战斗。射击时妖怪会到处跑，并向玩家放出妖气球。妖气球会消耗屏幕下方的体力槽，体力耗尽时妖怪会逃走。妖气球的飞行速度很慢，消耗的体力槽也很少，还可以用手表的射击功能打消，其实不用特别在意。另外，射击时只需长按 A、L 或 R 键即可连射。

手表搜索

当上屏右上角的手表指针有转动时，就意味着附近有妖怪或隐藏要素，指针越往右偏，意味着离可疑的地点越近。表盘左上的字母代表着妖怪的等级，指针到达最右时，调查附近的地点就能遇上妖怪；若显示为“？”时，就说明附近有可疑地点，此时按 Y 键打开手表搜索模式，当光标经过可疑位置时会变成紫色，持续把光标对着该地点一段时间，可疑点的隐藏要素就会显形。可疑点有可能是妖怪、反复无常门又或者是妖怪问答牌等要素。



妖怪吸尘器（妖怪クリ－ナ－）

第七章开启，嵌入对应种族的妖怪奖章后让吸尘器运作，一定时间后即可在自己房间内接收收集到的物品。在吸尘器工作前能对其工作时间和模式进行设定，模式分为冒险（ぼうけん）、普通（ふつう）、安全（あんぜん）三种，与吸尘器的大成功和故障几率相关。时间则有 20 分、40 分和 60 分的选择，影响最终获得的道具数量。开始时只能设定20分和普通模式，要随着吸尘器的等级增加才能开放其他设定，只要不断地使用吸尘器就能让它升级。另外，吸尘器获得的灰尘（ゴミ）可以在南蒙德地区废品处理场里的妖怪问答牌处换取道具。



种族奖章和收集的倾向

种族	可收集的物品
勇敢族	同族奖章和昆虫
不思议族	同族奖章和中药
豪杰族	同族奖章和换金道具
可爱族	同族奖章和扭蛋机硬币
温馨族	同族奖章和食物

种族	可收集的物品
毛骨悚然族	同族奖章和装备
影薄族	同族奖章和书籍
扭扭族	同族奖章和鱼类
怪魔族	经验球道具
独立族	更多灰尘和稀有道具

妖怪钻头（妖怪ドリル）

美国线第五章开启，嵌入妖怪奖章后可以破坏挡路的方块形障碍。钻头共分为种族钻头（种族のドリル）、火焰钻头（メラメラドリル）、软软钻头（ぷにぷにドリル）和金刚钻头（ダイヤドリル）。除了软软钻头外，其他钻头均能破坏岩石，软软钻头只能破坏有花纹的白色方块。火焰钻头还可以破坏蓝色的冰块，金刚钻头则能破坏灰色的铁块。钻头的种类和嵌入的妖怪奖章有关，只有嵌入极少数妖怪的奖章才能变成种族钻头以外的钻头类型。



钻头类型和妖怪奖章

钻头类型	对应的奖章
种族钻头	除以下奖章外的所有奖章
火焰钻头	メラメラライオン、グラグライオン、ほむら天狗、焼きおに斩り

钻头类型	对应的奖章
软软钻头	コマさん、ししコマ、コマさん S、コマさん孙策、ぷにニャン、ぷにコマ
金刚钻头	编号 284 ~ 288 的宝石猫、プラチナカク

手表的级别

手表的级别和妖怪的级别一样，从E到S共有6级，需要完成特定任务来提升。提升了手表等级后，不仅能遇到更高等级的妖怪，搜索到的道具质量也会越高，除此之外还可以解开一些挡路的门，拿到里面的稀有道具。

时间

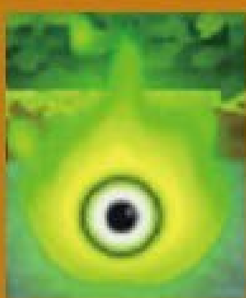


关闭手表的雷达功能后就可以看到当前的时间，游戏内的时间分为上午、下午、夜晚和凌晨四个阶段，它们所占的比例均为表盘的1/4。可以在自家睡觉切换至白天和夜晚，但下午和凌晨就只能干等。顺带一提，在日本乘坐电车能令时间的推移有所加快。

天气

在不同的天气下，玩家能遇到的妖怪有可能发生变化，而且大部分任务委托人或NPC的出现条件也与天气和时间有关，一般来说都只在晴天出现。

丘比（キュッピー）



可选择日记（にっき）存档，或妖怪替换（妖怪をいれかえる）来更换战斗成员，本作还追加了更换主人公的功能。虽然本作大部分时间可以直接在Pad处存档，但丘比能让全队回复且能够更换战斗成员的功能还是有很大的作用。

云外镜（うんがい镜）



最初的云外镜系统于第四章初开启，但只能往返于稻穗家和侦探社之间，第五章则会完全开启这个系统。玩家可以通过云外镜迅速到达其他云外镜所在的位置，但必须先找到那个位置的云外镜才能达成。通关后，完成追加的任务“うんがい镜をもっと身近に”可得到便携云外镜，往后只要在迷宫以外的地方就可以直接使用云外镜到达各个地方。云外镜的具体位置如下表，大多在存档点的附近。

地区	具体位置
南蒙德地区	天野家2楼
	邮局里
	银行里
	学校后庭的存档点附近
	警察局后面
北匹兹塔地区	扭蛋机附近
	市政机关右下的草坪
	通往左上方仓库的路上
	地图左上方的存档点附近
东卡修地区	教堂里
	钟表店正下方的小巷
	秘密基地上方的道路
	漂泊小屋前
微风山丘	未空家里
	博物馆右侧
	便利店里
	地图左上方的存档点附近
青叶原	便利店里
	侦探事务所门口
樱花住宅区	天野家2楼
	银行里
	邮局里
	便利店里
	学校的存档点附近
大森山	大森山神社存档点旁
	大森山山顶
团团坡道	便利店里
	钟表店左上方的停车场里
	正天寺里
樱花中央市	便利店里
	医院的停车场
	运动俱乐部1楼
	车站内
跑腿巷	便利店里
	安稳住宅区左侧
	地图上方的存档点附近
新妖魔都市	阎魔离宫右侧的存档点旁
其他	樱花EX塔前
	田园车站
	达米安农场的存档点旁
	马克纳拉洞窟入口不远处
	马克家豪宅的存档点旁
	诺兰港口的存档点旁
	瓦尔纳村的存档点旁
	达摩塔的入口前

交通工具

电车



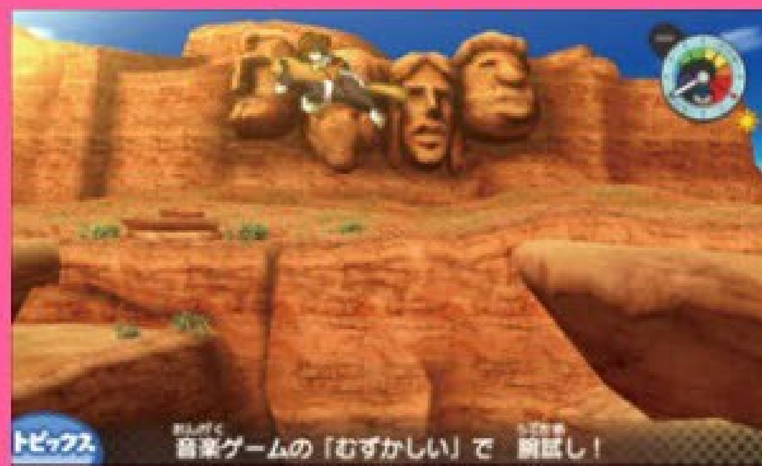
日本独有的交通工具，在车站处花350日元购买一日券，即可在当天任意乘坐。虽然车站很多，但只有毛马本村（ケマモト）、那岐崎（ナギサキ）、樱中央、田园（なぞの）、小日向（こひなた）、樱木（さくらぎ）、青叶原（アオバ）这几个站点能往外走。乘坐电车时有几率触发战斗或被赠道具。另外，凌晨时刻是无法乘坐电车的。

自行车



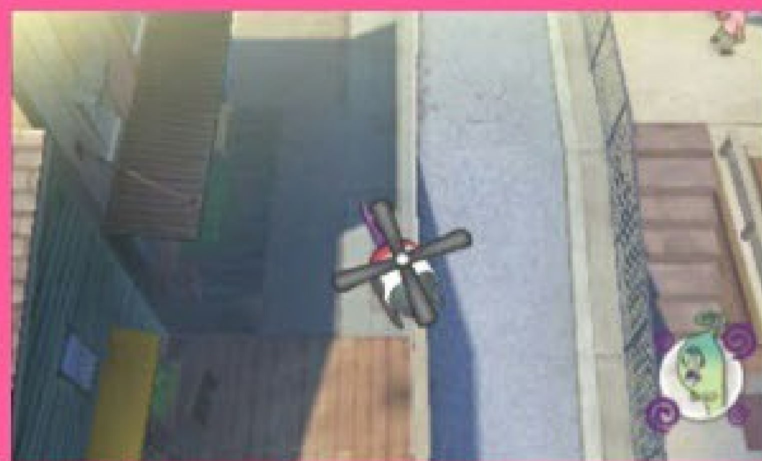
分别完成两人第四章的关键任务“逆立ちコーラ饮みサイクリング”和“激突！アオバレース”后即可使用自行车，能有效增加角色在地图上的移动速度，但迷宫部分无法使用。

马匹



诺兰珀尼峡谷的专属交通工具，根据肤色的不同，它们的移动速度、冲刺速度和耐力回复速度各不相同。能力越好的马匹，越容易不受控制发生暴走。暴走时马匹的速度不仅很快，移动方向还可以控制，所以其实还是省下了玩家按B键冲刺的功夫。

直升机



完成第八章的支线任务“のりもの酔うでしょう”开启的直升机。开启直升机后，在地图的许多地点会出现飞机升降点，可以在此处乘坐直升机前往其他升降点（支持跨区，但两边都要有升降点）。因为驾驶员晕飞机的原因，飞行时经常摇摇晃晃，吃掉空中的晕机糖可以让它正常一段时间。

更换冒险的同伴

在两位主人公的房间里与私语者或USA兔对话，可以选择让其他妖怪随行或1人冒险。更换同伴对冒险毫无影响，不过当私语者和USA兔得知要被替换时，它们下屏的表情还是很值得一看的。

寻宝

该系统在完成关键任务“箱にとりつかれた男”后开启，借由在地图中找到的藏宝图，能在目标地点找到箱子，调查箱子并完成开锁的小游戏（读条进展到红色部分按A键即可），就能获得里面的宝物。拿到全部宝物后，和箱屋内的NPC对话能得到奖励。所有藏宝图和宝物的位置请参考后文的附录。

捕虫 & 钓鱼



前作就有的系统，在剧情中得到工具即可进行。捕虫时要看准时机停止轮盘，让指针停留在有色块的位置。色块可以消耗虫饵“ス－パ－黑みつ”增加，若停在了有星星符号的色块上，则能捕捉到该昆虫的稀有版。钓鱼则要在下屏顺时针划圈，把上屏下方的进度条尽可能维持在中间的位置，直到屏幕提示“巻きあげろ”时再快速划圈收杆。钓鱼前使用鱼饵“鱼良のまきえ”的话，有几率让新的鱼出现在屏幕中，稀有版的鱼身上会有闪光，划圈的动作可以用 A 键代替。捕捉到的昆虫和鱼可以在丛林猎人商店里换取点数，用于购买店内的道具，另外当玩家收集到一定种类的鱼和昆虫时，商店会赠送对应的物品表示奖励。昆虫和鱼类出现的地点和换取的点数请参考后文的附录。

捕虫的奖励

种类数	奖励
5	ス－パ－黑みつ
10	加护のおまもり
15	超力のうでわ
30	攻めの超秘传书
50	逆转のつるぎ
75	ハニワ
100	大将の魂
全收集	传说のうでわ

钓鱼的奖励

种类数	奖励
5	鱼良のまきえ
10	ぴかぴかバッジ
15	げんえいのゆびわ
25	术の超秘传书
35	逆转のまがたま
50	真っ赤なハイビスカス
70	无双の魂
全收集	传说のゆびわ

商店内可购买的物品

道具名	必要点数	类型
スタミナム	60	道具
スタミナムアルファ	120	道具
小けいけんちだま	30	道具
中けいけんちだま	240	道具
大けいけんちだま	780	道具
超けいけんちだま	2700	道具
まず～い汉方	220	道具
にが～い汉方	560	道具
ふか～い汉方	1000	道具
亲方ダンベル	880	合成道具
もんげ－ヒトダマ	2000	合成道具
ムゲンすいとう	700	装备
天狗のうちわ	1800	装备
钉バット	1100	装备
アイラブメリケンＴ	1200	装备
セクシ－ストロ－	1350	装备
ロボビタミンＥ	1350	装备
もんげ～ふろしき	1400	装备

日常事件

任务和委托

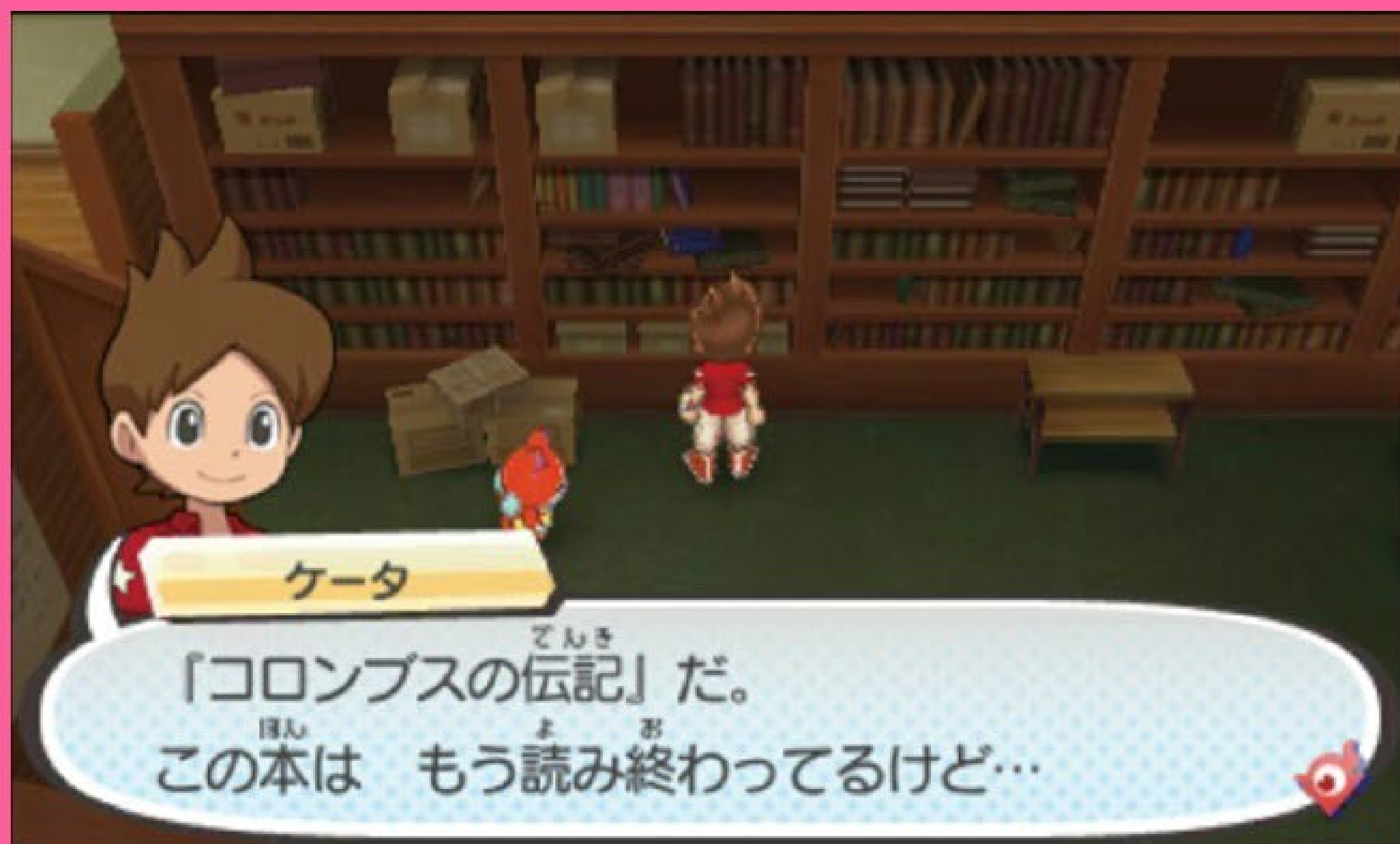
男女主角在游戏中能在主菜单的“クエスト”一项中接受任务或委托，设置导航后，内容的提示会显示在上屏下方。完成任务不仅能获得经验值，还能得到一次转盘获得道具的机会，后期有不少任务可以直接获得高级别的妖怪，奖励可谓丰厚。任务的具体内容请参照后文的任务 & 委托一览。

洗手和刷牙

在自家的洗手台可选择洗手（手を洗う）和刷牙（齿をみがく），这两种行动一天只能进行一次（游戏内时间），累积一定次数会获得道具或出现妖怪展开战斗。

阅读伟人的书籍

在南蒙德的学校东校舍最上方左右两侧的藏书库中，能阅读到关于哥伦布、达尔文和爱迪生生平的书籍，每个伟人一共 5 章，全部读完后，对应的伟人传说级妖怪就会在某些场景现身。书籍每天只能阅读一次，也就是说完全解锁这三只妖怪需要 15 天。另外，和这些妖怪的对战也是每天只限一次。这些妖怪的出现位置请参考后文附录中的“每日战斗”。



爬旗杆

攀爬樱花小学操场内的旗杆，能看到绝景。在现实时间中每天只能爬一次。

隐藏的妖怪

有一定几率作为可疑点出现在固定地点，游戏内每过一天，它们会再次隐身。找到隐藏的妖怪并与其对话，它有可能给玩家道具，也有可能会挑起组队战。找到隐藏妖怪并对话后能更新 Pad 上妖怪奇谈的情报。隐藏妖怪的地点请参考后文的附录的“妖怪奇谈”。

妖怪问答牌（ナゾのたてふだ）



作为可疑点出现。需要先根据提示回答出问题，然后只要手持对应的妖怪，就可以在问答牌处召唤它。召唤之后能给玩家提供不少作用，问答牌的位置和答案请参考后文的附录。

通缉妖怪

在美国的大街上会不定期出现正在游走的妖怪，当主人公靠近时它就会逃跑，追上它并对话会发生战斗，战斗胜利即可把它捉拿归案并获得 WP。WP 可在南蒙德警察局的御用田警官处换得道具。捉住一个妖怪后，还有几率发生越狱王越狱的事件，把它捉拿归案可换取 8000 点 WP。



宝箱 & 掉落物

在街上经常能看到黄色或紫色的宝箱，还有闪闪发光的掉落物，走过去调查即可获得物品。其中黄色宝箱内装有固定物品，无法重复打开。紫色宝箱和掉落物的物品均为随机，游戏内经过一天就可以再次打开 / 拾取。随着妖怪手表的等级提升，从紫色宝箱和掉落物中获得的道具质量会越高。



马路红绿灯



若直闯斑马线的红灯，会在角色头上出现感叹号提示，闯红灯数次就会触发事件，美国为问答题，日本则会出现强力妖怪或赤鬼来惩罚玩家。这里提醒一下，要一直走在斑马线上才算做闯红灯，不想触发该事件的玩家，避开斑马线过马路就好（这不是比闯红灯还要严重么）。另外，在日本按下绿灯按钮并正确过马路 10 次会遇上比赤鬼更厉害的青鬼（这到底是要人怎样）。

美国事件的问答题一览

Q: 心优しきアンドロイド…アンドロイド○○。○○ に入るのはどれ?
A: 山田
Q: この 3 体の妖怪の内、种族の违う妖怪はどれ?
A: 风呂ずきん or USA ピョン or キュウビ
Q: この中でレジェンド妖怪はどれ?
A: ネタバレリ－ナ
Q: 次のうち、メリケン妖怪じゃないのはどれ?
A: アチャ－or テンテコ米
Q: 妖怪のランクは一番上が S ランクですが一番下は何ランク?
A:E ランク
Q: 次の妖怪の中でスキルがモテモテじゃないのは谁?
A: モテヌス
Q: ソフトクリ－ム大好きコマさんの弟の名前は?
A: コマじろう
Q: サウスモンド 地区の学校内で西校舍にない教室はどれ?
A: 图书室
Q: サウスモンド 地区にある银行の名前で正しいのはどれ?
A: アルモンド 银行
Q: サウスモンド 地区にある个人商店の名前はどれ?
A: ザッカリ－ストア
Q: 次の地区名のうち、正しいのはどれ?
A: サウスモンド 地区
Q: ノ－スピスタ地区にある仓库マ－ケットに实在しないお店は?
A: お寿司屋さん
Q: ノ－スピスタ地区のスタ－☆バ－ガ－内で一番ボリュ－ムがスゴイバ－ガ－はどれ?
A: スタ－バ－ガ－EX
Q: セントピ－ナッツバ－グの市役所がある地区はどこ?
A: ノ－スピスタ地区
Q: イ－ストカシュ－地区にあるステ－キ屋さんの店主の名前は?
A: スモ－キ－山本
Q: イ－ストカシュ－地区にある大きなス－パ－の名前は?
A: モ－シンデルマ－ト
Q: 次の鱼のうち USA にしか生息していない鱼はどれ?
A: キングサ－モン
Q: 次の中で实际に团々坂に住んでいる人は谁?
A: 鸟饲さん
Q: おつかい横丁にある团地の名前として正しいのはどれ?
A: あんのん团地
Q: さくら第一小学校にあるウサギ小屋、お昼にお外で游んでいるウサギは何匹?
A:3 匹
Q: アオバハラのメイド　茶に存在しないメイドさんの名前は?
A: あゆみ
Q: そよ风ヒルズとさくら中央シティを结ぶトンネルは何?
A: しおかぜトンネル
Q: おおもり山にある大きな池の名前は?
A: どんこ池
Q: さくら中央シティの驿前に店をかまえるハンバ－ガ－屋の名前はどれ?
A: モグモグバ－ガ－

自行车比赛



得到自行车后，在青叶原、樱花住宅区、北匹兹塔和新妖魔都市会开启与自行车赛的相关任务。完成这些任务后就能不断地在这里和 NPC 竞速，竞速第一并达到要求时间以内就能获得奖品。比赛中会出现各种妖怪挡路，但也有很多有助于保持高速的耐力药，只要背熟了它们的出现位置，要夺冠并不是难事。

小木筏大冒险

剧情中开启的系统，地点位于美国的秘密基地旁，只能让男主人公使用。行进中用 L/R 键控制方向（均为反向操作），也可以两键同时按下，加快行进速度。如果撞到了障碍物或者被鳄鱼、蝙蝠的生物攻击，画面左下方的木筏耐久槽会减少，耐久槽清空时冒险失败，大部分河流中的障碍物可按 A 键让随从妖怪将其破坏。平时可以利用找到的道具给木筏进行改造，让它变得更加坚固好用。木筏的装备数据请参考后文的附录。



行进中可以让木筏靠近眼前的停歇点并按 A 键上岸，挂白旗的停歇点处能捡到道具或捉妖怪，挂红旗的停歇点则可以利用云外镜回到秘密基地。路线开始时会出现分支，进入不同的分支会到达不同的目的地，下面列出这些路线的选择方式。

路线分支一览

分支选择	路线
开始后往左	莫库诺姆之森路线
开始后往右（弹跳），进山洞后往左	马克拉纳洞窟路线
开始后往右（弹跳），进山洞后往右（破坏路障）	诺兰珀尼峡谷路线

目的地一览

莫库诺姆之森路线

分支选择	目的地	备注
分支处往右	无人小岛	妖怪和道具
分支处往左	孤岛遗迹	妖怪、道具、传说伟人妖怪的所在地

马克拉纳洞窟路线

分支选择	目的地	备注
沿着水路一直走 / 破坏第二个路障后往左（捷径）	马克拉纳洞窟	剧情地点
破坏第一个路障后往左	秘密岩穴－モズク先生	每日战斗

诺兰珀尼峡谷路线

分支选择	目的地	备注
在右上角标记的第一个停歇点处下船	诺兰港口	剧情地点
看见到瀑布后往右走	秘密岩穴－ウラシマニャン	每日战斗，需要用木筏装备“トビウオウィング”才能冲进瀑布，这个部件要用直升机到北匹兹塔的公司大楼上获得
沿着水路一直走 / 破坏瀑布之后的路障往右走（捷径）	峡谷神殿	木筏装备“ギンギン太阳の饰り”、妖怪、藏宝地点

金蛋



在晴天时，和团团坡道围着正天寺跑步的 NPC 对话就可以触摸樱花中央市车站前的金蛋，现实时间里一天只能摸一次。连续触摸数天不仅能获得道具，还能和稀有的妖怪战斗。

神社的投钱箱

和前作一样，每天可以去大森山的神社投钱（100 日元），在现实时间里一天投一次。连续投钱数日能增加与妖怪的入队几率，还有可能与稀有妖怪战斗。

樱花三角签

在团团坡道的糖果店里，能消耗抽奖券（クジ引き券）抽奖。奖品数量和种类都非常丰富，有不少合成道具只能在这里拿到。抽奖券可以通过宝箱、战斗等手段获得。





刮刮乐

日本的樱花中央市和青叶原的车站附近有一个小柜台，在这里花费 300 日元能进行一次刮奖游戏，要在下屏刮到 3 个同样的图案才算中奖。一般只能刮 3 次，有一定几率抽到可以刮 4 次的卡，可刮次数在下屏右侧可以看到。



门铃事件



某些民宅的门铃可以按响，只要时间符合，就会出现 NPC 和主人公对话。下面列出可按铃的地点和事件内容。

地点	事件
团团坡道的正天寺右下方	白天时出现我慢我太郎，会和玩家比定力（把机器放置等待即可），胜利后能得到道具，但最好别在快晚上的时候比，否则一到夜晚他就会回到家里，从而浪费主人公数分钟的青春。
跑腿巷废弃医院的左边	白天时会出现小猫，和它对话能得到自定猫的部件（需要直升机）

安稳住宅区钥匙

跑腿巷的安稳住宅区里，有很多可以进入的房间，里面除了普通的 NPC 外，还可能住着特别的妖怪。部分房间需要钥匙才能进入，下面给出这些钥匙的所在位置。

房间号	具体位置
A－104	和那岐崎车站左侧停车场里的猫咪对话
A－201	樱花中央市雪女后巷最右侧的垃圾桶
B－204	团团坡道的破旧小屋，需要接受委托“おんぼろ屋敷をかけぬけて”才能进入
B－301	毛马本村车站右下方的垃圾桶
C－104	破坏团团坡道的废弃医院 1 楼的岩石，往深处走获得
C－201	到达青叶原右下方的建筑门口，依次回答みぎ、セラピア－ズ、かなり安い即可获得
C－204	瓦尔纳村酒馆左侧，站在牌子旁的大叔
C－301	和微风山丘左上方下水道里的 NPC 对话

神秘的下水道

日本的各个地区都设有下水道入口，里面有宝箱或其他关键物品，其中有几个下水道里藏着 6 个头戴狐狸面具的黑影，晚上和他们对话，就能让他们回家，让这 6 人全部回家后，就能在下水道“カンポクの宿”挑战强力的回复型 S 级妖怪“センポクカンポク”。

全下水道的位置

下水道名称	入口位置
カンポクの宿	大森山神社地图的左下角（需要直升机）
ネズミの通り道	樱花住宅区右侧的河边管道
オトナの秘密基地	樱花住宅区左侧的河边管道
ネオン街	樱花住宅区的猫咪通道（需要完成问答牌）
ネコの集会场	樱花住宅区的奇怪深巷
だれかの通学路	团团坡道的保密横道
目抜き通り	团团坡道的自行车店右侧
そよ风の抜け道	微风山丘的左上方
すがすがしい道	跑腿巷的商店街小路
百鬼夜行绘卷	樱花中央市的运搬通路
内ふとも通り	樱花中央市运动俱乐部左侧的大楼后面
地狱绘卷	樱花中央市的补习班近路
オフ会会场	青叶原的废品小巷

注：标红的地点有戴狐狸面具的 NPC。

随机事件

音乐小游戏



和前作一样，在对应时间内前往某些地区会触发音乐小游戏。无论小游戏最终的成功与否，日后均可在固定的 NPC 处重温。

狐狸娶亲

发生地点：樱花住宅区
触发条件：天气为晴天但略微飘雨的“天晴雨”
练习地点：大森山神社地区，河流右上方楼梯旁的 NPC

百鬼夜行

发生地点：樱花中央市
触发条件：上午和下午
练习地点：樱花中央市运动俱乐部左侧的妖怪 NPC

人模七人大列队

发生地点：跑腿巷
触发条件：凌晨
练习地点：跑腿巷安稳住宅区右下方停车场内的妖怪 NPC

榴莲佐藤的游行

发生地点：微风山丘
触发条件：下午
练习地点：微风山丘公园舞台旁的 NPC

流动店铺



无论是日本还是美国都有流动店铺。日本主要贩卖关东煮和低端甜点，美国则是卖巧克力、热狗和高端甜点。食物类道具的关东煮、热狗和高端甜点的主要来源就是流动店铺，所以路上遇到了的话就不要错过了。流动店铺共有 5 家，美国分别是甜品店和热狗店，甜品店为妖怪所开；日本则是两个关东煮和一个甜点铺，其中有一个关东煮的店铺为妖怪所开。妖怪所开的店铺里均能购买最优质的食物道具。

流动的店铺

店铺内容	出现时间
热狗店	不下雨的早上和下午
甜品店（怪）	不下雨的夜晚
甜点铺	不下雨的早上和下午
关东煮（人）	不下雨的夜晚
关东煮（怪）	不下雨的夜晚

僵尸之夜（ゾンビナイト）

在美国睡觉就有一定几率发生，睡觉前活动的时间越长就越容易触发。也可以在深夜的东卡修超市后台，找僵尸店长花 100 美元购买一条僵尸内裤，这样在美国睡觉时会多出一个选项，选择这个选项就必定进入僵尸之夜。僵尸之夜的地图和平时无异，只是在街上出现了各种僵尸，被僵尸袭击至左下的体力槽耗尽的话，画面会直接跳转到原本世界的早上。玩家走出家门后要选择任务，之后前往目标建筑内敲响天亮之钟（夜明けの钟）即可完成任务。任务难度和奖品等信息可以在游戏里查看，这里就不再列出。

任务中系统会配给玩家锤子消灭僵尸，但正面冲突的时候，锤子对僵尸的伤害很低，需要从僵尸背后偷袭来造成更多伤害。目标建筑内往往有很多道具，拿到后点击下屏的背包按钮打开背包，再点击道具使用。有不少增加护甲和锤子威力的道具一定要用，否则面对后期的强力僵尸，即使是偷袭也无法造成多少伤害。



鬼时间



前作的系统，在日本的街上行走时，就有几率触发。在鬼时间里，玩家要躲开巡逻的大鬼，找到钥匙并开门逃脱。场景内到处都是具有视线范围的小鬼，被它们看到的话大鬼就会追着玩家跑，只有及时跑进地图里的紫色区域才能躲开敌人的视线，把自己隐藏起来。后期的钥匙基本都被大鬼拿着，要悄悄从它后面偷取钥匙开门，当然把它打败也是一条出路，但对于通关前的队伍来说，大鬼是非常难对付的角色。地图上还有许多红色的鬼玉，拿到的鬼玉越多，脱出鬼时间后扭蛋机的奖品可选数量就越多。大鬼分为赤鬼、青鬼和黑鬼三种，难度依次提升，要把低难度的鬼打败，高难度的鬼才会出现。关于它们的打法攻略请参照后文。

反复无常门（きまぐれゲ－ト）



有一定几率作为可疑点出现在固定地点的墙壁上，游戏内经过一天，门的位置也会刷新。进入之后可能会进入战斗房间（战の间）、奇妙房间（奇妙の间）、修罗房间（修罗の间）和疾走房间（疾走の间）。完成房间的挑战要求后，在房间内会出现门之球（ゲ－トボ－ル），是完成某个支线任务的必需品，所以看到就不要错过了。

战斗之间要求战胜场景内的所有杂兵；奇妙房间则有各种奇怪的剧情；修罗房间要打败房间里惟一的 S 级敌人；疾走房间则要在规定时间内到达出口，途中的战斗时间也会算在内。所有房间均可以无视条件直接从出口离开，但这样无法获得门之球。顺带一提，怪魔族的 S 级妖怪只在修罗房间出现。反复无常门的出现地点请参考地图部分。

奇妙房间的内容

场地	细节	答案
妖果商店	无	うんちく魔
隧道	最后一个 NPC 是妖怪	やぶれかぶれ院长
	倒数第二个 NPC 是喵 KB 成员	フササ
学校	无	キララ
家里	只有私语者和地缚猫	フミちゃん
	对话后出现木文灵花	ケ－タ
教堂	和神父对话展开问答	顺序依次为 1、2、2、2、1、2
超市	无	用手推车到收银台左上方购买免费的门之球即可
丛林猎人商店	无	走出店门会发生战斗，打赢即可

小鸡找妈妈

有时候能在美国的地图内看到走散的小鸡，可以靠近它们并选择第一项，帮它找到其他家人和妈妈。走散的小鸡共有 4 只，找到任意数量后与场景内的母鸡对话，选择第一项即可完成任务，之后会奖励道具。合成道具“モテウエポン”就作为该事件的奖励之一，看到就不要错过了。

蘑菇大妈（キノコおばさん）

在美国的地图里随机出现的大妈，和她对话能获得可疑蘑菇（おかしなキノコ）。

彷徨的小丑（さまようピエロ）



凌晨时分在美国的大街上随机出现，遇到后要立即跑到指定地点脱出才算成功。被小丑逮到会与僵尸敌人战斗，成功逃跑则能获得道具。

为老奶奶带路



在日本的以下地点行走时，有几率遇上迷路的老奶奶，她会委托玩家给她带路，任务完成时会奖励道具。老奶奶的走路速度极慢，带路时要慢慢走，她才能跟上。

老奶奶出现的位置

出现地点	目的地
樱花住宅区的学校花园内	幼儿园的大门
跑腿巷的安稳住宅区右侧	元祖和本家馒头店的中间
樱花中央市的居酒屋右侧的高架下	福北医院的门口
青叶原的女仆咖啡厅附近	青叶原的车站入口

千万不要打开箱子！

在日本的街上行走时，有几率被NPC赠送红色的宝箱，在他走之前会告诫玩家千万不要打开它，在不同的情况下打开它，会遭遇以下不同的事件。

直接打开箱子：遭遇战斗或进入鬼时间。

接到电话后打开箱子的选项：

しっぽをふりふり：变成小狗的犬时间。

赤くなってドジドジ：进入自己变成赤鬼的逆鬼时间。

あそわれてハラハラ：和妖怪战斗。

一直不打开箱子：获得道具。



爱护环境的射手

在日本的自动贩卖机附近可能会出现易拉罐，按A键把它踢入附近的垃圾桶即可获得奖励，垃圾桶的位置请参照后文的地图部分。

引路鬼



在日本的街上，有几率看到逃跑的引路鬼，一路跟着它，直到停下再和它对话就会出现宝箱，打开宝箱有几率触发战斗或获得道具。

小心龙卷风！



有时在美国的街上会遇到龙卷风，和它相遇后会和各种擅长风属性技能的敌人战斗。

风来的塔比

在需要直升机才能到达的高处，有时能看到一个叫塔比的NPC，和他对话能获得道具。

山田机器人

从第三章开始，在地图里就会随机出现妖怪“アンドロイド山田”，若持有道具“山田雷达（山田レーダー）”，就能直接在下屏的地图上看到其所在位置。和它对话可以展开战斗，战斗结束后，若玩家打的是真正的山田机器人，它就会成为伙伴，若是伪造品则会得到道具。


▲山田雷达的QR码。

散落在地面上的食物



和前作一样，本作在路上依旧会时不时出现拿着一叠食物的作死NPC，此时在他们旁边跑动就有几率让他们手上的东西洒落在地上，并可以趁机拾取对应道具。在日本会洒落荞麦面，在美国则会洒落爆米花。

迷你小游戏

晚饭时间



到了晚上，在两位主人公的家里均可和妈妈对话开始进食小游戏，根据音乐节奏，在光球到达按键位置时按下对应的按键即可。完成游戏可以得到道具奖励。

其他的音乐小游戏



除了随机事件的4个音乐小游戏外，在新妖魔都市的俱乐部、太鼓达人支线任务、东卡修的洋馆（晚上）、妄想青叶原喵KB剧院里均能进行同样玩法的音乐小游戏。完成小游戏能得到奖励，但每个小游戏的奖励一天只限一次（现实时间）。

最终检查工程



在妖果公司的手表工厂里进行，第六章剧情之后，要扫描此处的妖怪问答牌并召唤对应妖怪才能重复挑战。游戏只需要长按A键开启屏障，把不合格的妖怪手表筛选掉即可。初次剧情游玩时只需让规定数量的正品通过检查，再次挑战的时候则是累积玩家的正品数量，一旦筛选错误游戏就会结束，每筛选成功一个手表就能获得0.1美元/10日元的工资。

超次元机器人再启动！



完成日本线第五章后，完成樱花中央市右下方沙滩上的问答牌并召唤妖怪，用稻穗和此处的妖怪对话即可重温第五章的机器人小游戏。操作方式和剧情的一样，依旧是左手拳右手枪。不过完成小游戏并不会得到道具奖励。

捉鬼啦！

在剧情中多次出现，要求在规定时间内于地图内找到规定数量的NPC。这类小游戏在妄想青叶原的喵KB成员（稻穗专属）和新妖魔都市的布力队长（景太专属，需要完成相关支线任务）处均能重新挑战。

起重机



美国线第二章的剧情里初次出现，日后再次回到南蒙德废品处理场的起重机处可以再次游玩。游戏内容很简单，操作铁爪把障碍物搬开即可，也可以抓起掉落的道具或妖怪。

通信功能

交换

可以和附近的人或加过FC的好友联网交换妖怪。

对战

使用官方规则对战，要求最多只能使用2只S级妖怪和2只A级妖怪。可以选择和附近的人、网上的FC好友或天梯对战。战斗时不能使用道具，而且单机战斗的某些战法在这里不起作用（例如必杀技不会再等所有人行动结束后放出）。战斗中依旧会出现回复球、妖气球和场外妖怪。天梯对战胜利后能获得经验，每累积100点分数就会升级，但战败扣分超过最低点时会降级（E级除外），每次升级会奖励道具，但一个级别仅限一次。

天梯对战的级别奖励

级别	奖品
E	无
D	1つ星コイン
C	パーツのチケット③
B	5つ星コイン
A	スペシャルコイン
S	パーツのチケット④

漂泊小屋

游戏的邂逅通信系统，和此处的NPC对话能开启邂逅通信，把手持的妖怪登录，和他人邂逅的时候，自己的妖怪就会出现在他人的漂泊小屋内。有妖怪入住时，门口会出现蓝色火焰。可以进房间和邂逅的妖怪战斗，除了S级以外的妖怪都有几率成为伙伴，但无论结果如何，在战斗过后它们必定会离开。如果小屋满员，那么住得最久的妖怪会被新来的妖怪顶替。



地图

北匹兹塔



图标	说明
	丘比
	反复无常门
	云外镜
	妖怪问答牌

东卡修



青叶原



南蒙德



图标	说明
	丘比
	反复无常门
	云外镜
	妖怪问答牌

樱花中央市

往樱花住宅区
往樱花住宅区
往跑腿巷
补习班近路（塾への近道）
学习塾（じゅく）
福北医院（びょういん）
地下街（ちかがい）
派出所（こうばん）
往跑腿巷
雪女后巷（ゆきおんなの里道）
车站（えき）
雪女酒吧
咖喱店
刮奖处
往微风山丘
金蛋
街机厅（ゲーム）
汉堡店（ハンバーガー）
往樱町下水道
往地下停车场
电器店（カメカメラ）
运搬通路（うんぱん通路）
商务大厦（かいしゃ）
日落广场（サンセットモール）
咖啡店（カフェ）
运动俱乐部（スポーツクラブ）
便利店（コンビニ）

跑腿巷

往团团坡道
往团团坡道
洗衣店（コインランドリー）
中华料理店
商店街小路（商店街の细道）
往樱花中央市
拉面店
蔬菜店
肉店
书店
古董店（こっとうや）
便利店（コンビニ）
往樱花中央市
天妇罗店（てんぷら）
寿司店
安稳住宅区 A 座
安稳住宅区 B 座
安稳住宅区 C 座
废弃医院（废びょういん）
元祖・本家馒头店（わがしゃ）

微风山丘

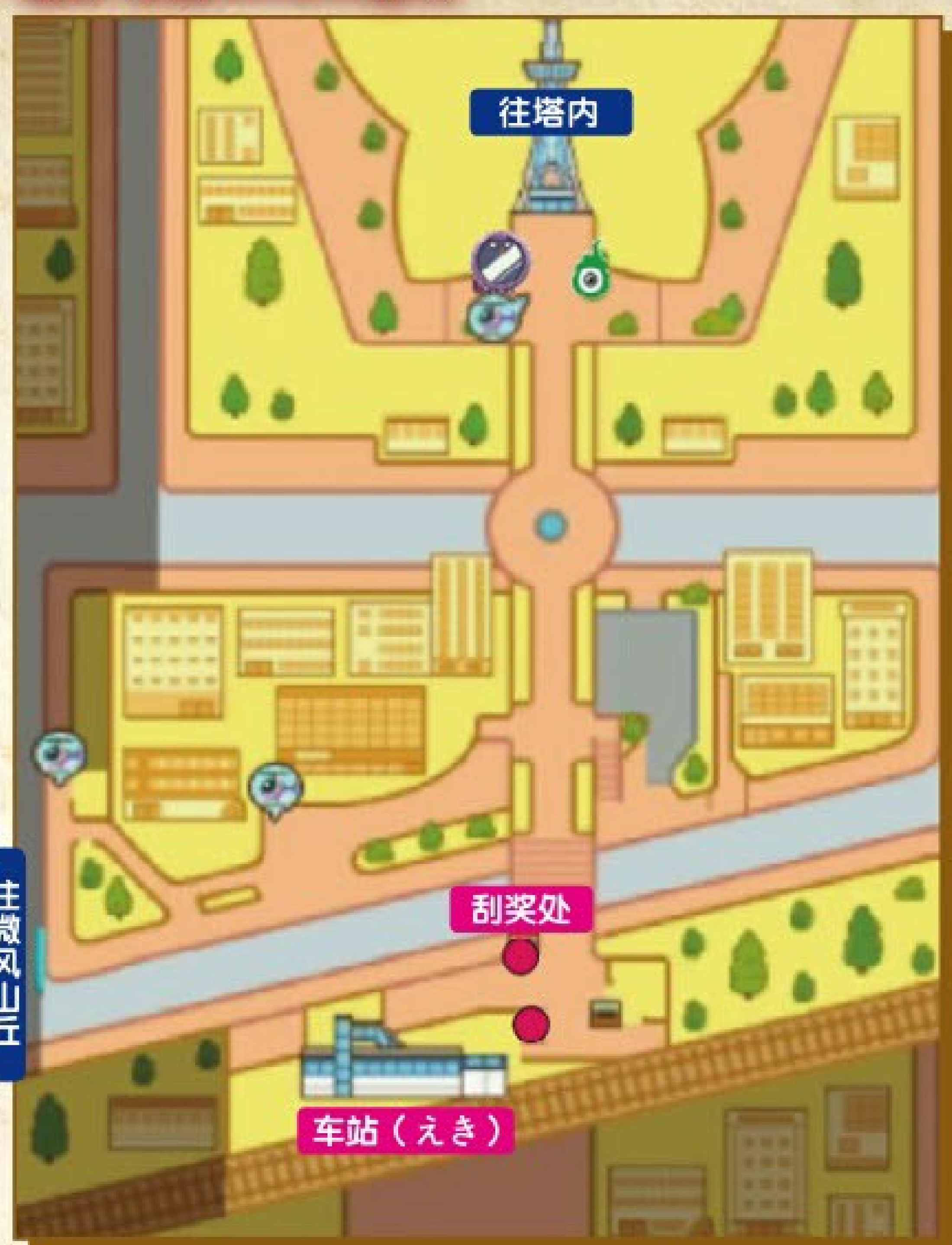
岩藏家（くらいわ邸）
往大森山
千治家（カンチのいえ）
往樱町下水道
公寓（マンション）
末空家（じたく）
博物馆（はくぶつかん）
往樱花住宅区
舞台（ステージ）
葫芦池（ひょうたんいけ）
奖杯屋
便利店（コンビニ）
往樱花住宅区
往樱花 EX 树
往樱花中央市

团团坡道

破旧小屋（ぼろやしき）
往樱花住宅区
糖果店（だがしや）
秘密近道（ひみつの抜け道）
悄悄空地（こっそり空き地）
彼岸山隧道（ひがん山トンネル）
鸟饲家（とりかい邸）
漂泊小屋（アパート）
正天寺（おてら）
澡堂（せんとう）
钟表店（とけいや）
熊岛家（クマのいえ）
保密横道（ないしょの横道）
中药店（かんぽう）
车站（えき）
往樱町下水道
便利店（コンビニ）
往樱花住宅区
往跑腿巷
往跑腿巷
自行车店（じてんしゃ）

图标	说明
	丘比
	反复无常门
	云外镜
	妖怪问答牌

樱花EX树



樱花住宅区



新妖魔都市



瓦尔纳村



图标	说明
	丘比
	反复无常门
	云外镜
	妖怪问答牌

设施介绍

在地图中有着各种各样的设施，下面就列出它们各自的作用。

便利店

几乎每个地区都会有，同时也是游戏中惟一一个可以变卖所持物品的地方。这里可以买到一些普通的食物类道具。开启了云外镜网络后，日本的每个便利店里都会藏着一个云外镜。

超市

仅有一家在美国的东卡修地区。在这里可以购买食物类道具，但需要使用推车单个购买。可购买物品的区域在下屏会以红色显示。

邮局

第二章结束后开启，找这里的柜台可以输入密码获得道具，也能接受来自官方的下载礼物，联动或在游戏里达成某些成就后的奖品也要在这里领取。

银行

第二章结束后开启，和这里的柜台对话可以扫描 QR 码获取道具。

正天寺 & 教堂

进行妖怪合成、妖怪魂转化的地方，要完成对应任务才能开启这些功能。

运动俱乐部

位于樱花中央市，第五章日本线的剧情中开启功能。之后能在此花费 GP 给妖怪提升能力，GP 要在 1 楼前台选择战斗来累积，共有 3 种战斗类型供选择。但这些战斗里都不会获得经验值和金钱，也不能和对手成为伙伴。每个妖怪最多肉体改造 5 次，可花费 GP 重置肉体改造得到的能力加成。

战斗类型

选项	说明
胜ち抜きバトル	根据选择的战斗规则来连续战斗。规则共分为公式战斗和自由战斗（フリ－）两类，每一类有 4 个难度，打完最简单的难度才会开放更高难度的选项，每个规则最多连续战斗 10 场，全胜有额外奖励
ミッションバトル	有特殊规定的战斗
ボスバトル	BOSS 战

肉体改造的项目

选项	说明
力コ－ス	力量提升，防御下降
妖力コ－ス	妖力提升，敏捷下降
守りコ－ス	防御提升，敏捷下降
素早さコ－ス	敏捷提升，防御下降
リフレッシュコ－ス	重置肉体改造的效果和次数

高级料亭 妖乐



日本线第四章剧情开启的设施，若已和另一版本联动，那么与日本的扭蛋机旁的老爷爷对话就能得到妖乐的邀请函，之后调查神木的门前往妖魔界，就能凭票进入妖乐了。在里面玩家会经历回复、战斗和获得奖品三个步骤，第一个步骤会奖励经验球道具，战斗则可以在对话时选择第二项跳过。战斗能遇到只有特典硬币才能从扭蛋机处获得的宝石猫，更有几率遇到妖乐专属的 S 级妖怪。最后的步骤必定得到特殊食物“すし天ぷら御膳”。

妖怪扭蛋机



美国线第二章中期开启，日本线第三章初开启。在这里消耗硬币即可抽奖，美国以转盘的形式抽奖，日本则以扭蛋机的形式抽奖，奖品包含道具和妖怪。部分硬币的奖品根据抽奖的所在地不同而不同，部分妖怪只在扭蛋机里出现，无法通过其他手段获得。玩家每天的抽奖次数有限，次数用完后要等 3DS 本体时间经过早上 6 点才能再次抽奖。首次在日本用扭蛋机时，会追加一个决定当日抽奖次数的飞镖小游戏，在这个系统开启之前，在美国每天只能抽 3 次奖。注意，若把卡带放入别的 3DS 游玩且进行了存档，或更改 3DS 的时间，那么刷新时间会改为第三天早上 6 点（硬币可能抽到的妖怪参见附录）。

硬币一览

图标	名称
	寿司コイン
	天ぷらコイン
	スペシャルコイン
	5つ星コイン
	1つ星コイン
	ドリ－ムコイン・武
	ドリ－ムコイン・光
	ドリ－ムコイン白金
	ドリ－ムコイン・富
	ドリ－ムコイン G1
	ドリ－ムコイン G2
	せんぷうコイン
	ぐうたらコイン
	おかわりコイン
	まんぷくコイン
	めでたいコイン
	さくら EX コイン
	サンサンコイン
	どきどきコイン
	わくわくコイン
	おみやげコイン
	さすらいコイン
	3DS 游戏币
	赤コイン
	黄色コイン
	オレンジコイン
	桃コイン
	绿コイン
	青コイン
	紫コイン
	水色コイン
	古びたコイン

注：大部分硬币都可以扫 QR 码获得。其中どきどきコイン要在日本当地的 7-Eleven 便利店联动获取，分为妖、怪、魂三个版本；わくわくコイン分为花、鸟、风、月四个版本；おみやげコイン分为 L、F、S、K 四个版本。

关于妖气

购买游戏实体版的玩家能得到一枚实体的妖怪奖章，使用USA扭蛋机时，可以选择第二项“ドリームベットしてスタート！”，把实体奖章放置于NFC转接器上连接3DS（New 3DS的场合放置到下屏屏幕上即可），这样可以增加中大奖的几率。如果这次中了大奖，那么把奖章再次连接3DS就能获得妖气。在扭蛋机处选择“妖気を解放する”，把奖章连接3DS即可释放妖气，妖气的种类在下面说明。

Mr. 温德福

位于USA扭蛋机旁边，能在他这里用妖气碎片交换妖气，下面列出这些妖气的作用。

战斗类型

妖气名	碎片需求量	效果
いたずら	3	30分钟内容易触发僵尸之夜和鬼时间
やまびこ	3	30分钟内无限耐力
うきうき	5	30分钟内敌人物品掉落率增加
くちぶえ	5	30分钟内更容易和妖怪成为伙伴
あらなみ	5	寿司版限定，和妖怪“惠比寿”战斗
いなずま	5	天妇罗版限定，和妖怪“弁财天”战斗
すなあらし	5	和妖怪“大黑天”战斗
しゃくねつ	5	和妖怪“昆沙门天”战斗
つむじかぜ	5	和妖怪“布袋尊”战斗
すし	8	30分钟内，战斗获得的经验值大幅增加
てんぷら	8	30分钟内，战斗获得的金钱大幅增加
だいきち	10	30分钟内，USA扭蛋机更容易中大奖

延绵长道



位于日本的田园车站附近，一天只能进入一次。类似上作的没完没了隧道，玩家要一直沿着道路前行，直到道路终点。在路上可能会遇到人、妖怪或是各种设施，和他们对话可以获得道具、延长/缩短旅途长度或发生战斗。若想提前离开这里，只要到达稻草人处与其对话，选择第一项即可离开。

延绵长道有着独立的剧情，每次玩家走到终点都会进入一个秘境。随着进入秘境的次数增加，下次前往秘境所走的道路会越长，秘境里的景象也会不一样，延绵长道的详细内容请参照后文的附录。

延绵长道每次的最长距离

最长距离	事件
794m	能看到远处的少女
2029m	可以与河边的少女对话
4949m	能看到远处的少女和一个黑影
5191m	能进入少女的家里找到她对话
7979m	到达终点后会触发BOSS战
9021m以上	和少女对话能获得道具

流程攻略

注：开始时要求设定男女主人公的名字，输入时无法使用汉字，只能用假名、英文、数字和少量符号组成。接着需要从两人的名字中选其一作为联机ID，注意此ID一旦选择就无法变更。

一个夜深人静的夜晚，一颗不明物体坠落在了美国的一片荒野上。在不远处的一辆车里，一对黑衣男女在车上讨论着那是什么，其中男的拿出了一份Y档案（此处恶搞美国电视剧《X档案》），说刚才的事情说不定又是一起谜之案件，还觉得事件的危险等级是最危险的Level–5。

此时，历代主人公天野景太正在遥远的日本料理店里和双亲一起享受着寿司/天妇罗大餐（食物根据版本而定）。之后有个进食小游戏，根据背景音乐的节奏按下按键即可。完成后可随机获得两个道具。

饭后父亲告诉景太，自己被调职到美国，景太也得跟着自己移居过去。一时间景太的叫声响彻了料理店，然后镜头一转，景太一家就乘上了飞机前往美洲大陆，只剩下留在日本的好友对他们挥手的画面。

第一章 两个妖怪手表

（2つの妖怪ウォッチ）

美国

花了一整天的时间，景太一家终于搬入了位于圣披那堡南蒙德地区的新家，把东西西好后，地缚猫（ジバニャン）立即怂恿景太出门逛逛，可景太的母亲似乎遇到了一点麻烦。

USAの街にでてみよう！
1. 从楼梯前往1楼。
お父さんのメガネについて聞いてみよう
1. 和客厅的父亲对话。

家の外でお母さんのメガネを探そう
1. 调查右侧的防火栓，得到重要道具“お母さんのメガネ”。

找到了母亲的眼镜，两人兴冲冲地想回家交差，没想到路上却遇到了满嘴“呸啦呸啦”的黄发少年，不怎么会外语的景太鸡同鸭讲，勉强以一句歪打正着的“Yes”敷衍了对面做朋友的邀请，之后立即回到了家里把眼镜还给母亲，可没想到母亲的灾难似乎还没完。

お母さんにメガネをわたそう
1. 回家和母亲对话。
2. 回到房间的剧情内，任意选项均不影响剧情的走向。
3. 剧情后获得重要道具妖怪ウォッチU1、召喚アプリ、妖怪大辞典，妖怪“ジバニャン”加成为伙伴。

1階のお母さんのところに戻ろう
1. 回到1楼和母亲对话，出现妖怪手表的教学。
2. 和教学搜索出来的妖怪对话，之后是战斗教学，战斗过后剧情转至日本线。

日本

在家里看完节目的未空稻穗，猛然想起今天是某个限定手办的发售日，于是立即冲出了公寓前往宅之圣地青叶原（アオバハラ），却万万没想到这次行程不同寻常，因为此时就在某个角落，一个装束奇异的妖怪正悄悄地看着她……

急いで家をでよう！
1. 按照指示走出公寓。
アニメ堂で限定フィギュアを买おう
1. 前往青叶原的动漫堂。

アニメ堂の店员さんに话しかけよう
1. 和店员对话。

虽然没买到手办，但在一阵神秘歌声的引导下，稻穗在货架上发现了一款能够和宇宙交流的“宇宙手表”，并“买”下了它（售货员被妖怪附身并没有收钱），随后稻穗决定到一条小巷里把手表拆封。

アニメ堂の外に出よう
1. 走出动漫堂。
路地里に行って宇宙ウォッチを开けよう
1. 前往青叶原的小巷里触发剧情，妖怪“USAピョン”加成为伙伴，还有一场剧情战斗。
2. 战斗结束后获得重要道具“妖怪ウォッチU2”。

战斗结束后，USA兔重新向稻穗介绍了自己，并告诉她这款手表叫妖怪手表U2，是人类和妖怪之间交流的道具，但稻穗始终认为妖怪就是宇宙人，无论USA兔怎么解释，稻穗压根儿就没听进去，还开始了各种脑洞YY，把USA兔气得发飙……

美国

经过地缚猫的劝说，景太克服了语言不通的压力，鼓起勇气走出了家门，却再次在对方流利的外语前败下阵来，此时景太的父亲经过，开始熟练地用外语和路人谈笑风生。景太觉得父亲表现有点不对，便对父亲按下了妖怪手表的搜索按钮，于是一只懂得多国语言、发型非主流的妖怪出现在了他的面前。

勇気をだして街の人に话しかけてみよう
1. 走出家门和街上的人对话。
おとうさんの近くを妖怪ウォッチでサ－チしよう
1. 按下Y键搜索妖怪。 2. 和妖怪对话触发剧情战斗，胜利后妖怪“ペラペライオン”加成为伙伴伍。

流利狮（ペラペライオン）作为翻译官加入了队伍，从此景太就可以轻松地和他人交流了。简单地和路人试了一下自己的外语后，信心满满的景太便立即前往附近的小学参观。在这里，他遇到了追寻着陨石去向的FBY搜查官马尔达（マルダ－）和卡库里（カクリ－），还有两名正在争吵的男孩利奇（リツキ－）和肖恩（ショ－ン）。

もう一度 街の人に话しかけてみよう
1. 再次和街上的人对话。
サウスモンド スク－ルに行こう
1. 前往小学。
スク－ルのカフェテリアに行こう
1. 前往小学附近的咖啡店。

カフェテリアを见回ったら 外に出よう
1. 走出咖啡店。
ケンカ中の子どもたちに话を闻いてみよう
1. 和吵架的两个男孩对话。 2. 按Y键搜索被附身的男孩，发现妖怪并展开战斗。

景太将妖怪成功赶跑。还在争吵的利奇和肖恩立马冷静了下来，跟景太道谢并成为了朋友。到了吃晚饭的时间，景太立即动身回家，正准备好好地享受身在美国的第一顿晚饭，没想到此时父亲再次出现了异常，突然间对烤肉产生了异常的执着。

USAの自分の家に归ろう
1. 回到家里和父亲对话。 2. 按下Y键搜索父亲身边，发现妖怪。

发现附身父亲的妖怪并无恶意，景太一行人便邀请他共进晚餐，虽然这顿晚餐全是烤肉，营养非常不均衡，但偶尔放纵一下，也不坏吧。

日本

稻穗和USA兔误打误撞地到了某个停车场里。气过的USA兔让稻穗找一个可以安静畅谈的地方，打算向她讲述了自己的经历和找稻穗的目的。但就在此时稻穗的妖怪手表出现了妖怪反应。

路地里のクラマの下でサ－チしよう
1. 调查车底，这里有一场关于发现野生妖怪的教学。 2. 战斗结束后妖怪“つぶや木”加成为伙伴伍，同时获得重要道具“妖怪大辞典”和“召唤アプリ”。
路地里の外でUSAピョンの话を闻こう
1. 前往青叶原的目标地点。

原来USA兔是为了让稻穗帮忙找到对自己生前有养育之恩的休利博士，才费尽心思让她得到了妖怪手表。从稻穗口中得知博士此时就在青叶原，USA兔便立即和稻穗出发了。

アオバハラでヒュ－リ－博士をさがそう
1. 前往女仆咖啡厅（メイドカフェ）。 2. 走出咖啡厅，调查废品小巷（ジャンク横丁）的物品。 3. 前往剧院。
アオバ驿から电车で家に归ろう
1. 前往车站。

找遍了青叶原，根本不见博士的踪影，无奈为时已晚，稻穗只能回家休息。在车站，USA兔告诉了稻穗自己死于一次火箭事故，博士也因为那次失败而从研究室里出走，成为了妖怪的USA兔就一直追着博士来到了日本，只为能再见博士一面。

美国

被父亲的热情感染，全家人都开心地吃起了烤肉。

这里和序章一样会进行进食的小游戏，按照音乐节奏按下按键即可。

众人吃得非常开心，只有地缚猫因为吃撑了，躺在桌上一动不动，在众人的欢笑中，景太在美国的第一天就这样结束了。



日本

稻穗回到了家里，从网上查到了博士入住中央城市医院的消息，USA兔感到非常着急，但时间已经很晚，无法再出门，所以只能等到明天再去找博士，于是今天就这么结束了。

在一个不为人知的地方，某人看着景太和稻穗的信息，陷入了沉思。

第二章

本章开始时可从两名主角中选择其一展开剧情，剧情中可以在存档点随意更换操作角色，任何选择都不会对另一边的剧情产生影响。

美国线－传言中的少年马克（うわさの少年マック）

第二天一大早，母亲上楼探望景太，并给了景太父亲新公司的地图，让景太有空前去参观一下。洗漱完毕后，景太、私语者和地缚猫商量着今天要去哪玩，窝在柜子里的宅蝙蝠给他们推荐了有着超好吃的雪糕的北匹兹塔地区。就在此时，之前遇到的FBY二人组碰巧上门拜访，景太一番寒暄后终于出发了。

グッドモ－ニング・USA！
1. 前往1楼。 2. 从地图上方前往北匹兹塔地区（ノ－スピスタ地区） 3. 进入市场，和市场内的雪糕店店员对话。

三人吃完了美味的雪糕，又开始寻找下一个游玩的地点，然而就在市场门口，地缚猫感受到了“宿敌”（汽车）的气息，前去挑战没想到被直接撞飞……景太机智地用妖怪奖章把它召唤了回来，地缚猫振作起来后告诉两人，刚才被撞飞的时候发现了远处森林的妖怪扭蛋机（妖怪ガシャ），于是三人立即跑了过去。

ジバニャン USA に挑战
1. 根据指示走出市场。 2. 找到地区东部森林内的妖怪扭蛋机。

抽完扭蛋机，众人便前往附近的海边，在路上遇到了昨天的两个男孩肖恩和利奇，他们领着景太来到附近的公园，向景太介绍了几个新朋友，此时一个叫马克的的男孩骑着自行车赶到，他正是昨天在学校后面偷偷看着景太的男生。景太上前打招呼，却被马克冷落，然后马克就领着小伙伴们走远了。为了调解景太的心情，私语者建议去海边逛逛，却遇到了一位神秘的大姐姐和乘着木筏横渡远洋的迷之搜查官御用田，御用田送给景太一份妖怪通缉令，并邀请他们到他的警局里做客。

大きな船と谜の少女
1. 前往港口。 2. 剧情后获得重要道具“ウォンテッドアプリ”。 3. 回到南蒙德地区。 4. 和南蒙德的御用田对话。

众人终于找到了御用田那不起眼的警局，御用田非常热情地招待了景太三人，并委托他帮忙解决3个和妖怪有关的事件。

现在景太要完成以下3个任务。

街の平和を守るピザ

委托人：南蒙德地区警察局前的警察
1. 前往南蒙德地区的披萨店。 2. 前往仓库市场。 3. 用妖怪手表搜索找出肉摊的妖怪并打败它，妖怪“カリカリベ－コン”成为伙伴。 4. 回到披萨店里用手表搜索在柜台左侧找到妖怪问答牌，并输入“かりかりべ－こん”回答问题。 5. 调查地面的妖怪サ－クル召唤妖怪，并和它对话，最后再和披萨店店主对话，把披萨拿给委托人。

箱にとりつかれた男

委托人：南蒙德地区右侧的居民
1. 接任务前有一次对话选项，选哪个都不会有影响。 2. 进入委托人的家中再次和他对话，得到重要道具“箱の家とド－ナツ道路”。 3. 走出委托人家门后触发剧情，调查右下角的绿色车子，完成小游戏打开宝箱 4. 把道具交给委托人。

USA のバス钓りオンリ－ワン

委托人：北匹兹塔地区港口附近的丛林猎人商店
1. 和委托人对话后获得钓竿，前往地区右上方的岸边钓鱼 2. 钓到“ブラックバス”后把它交给委托人

帮居民们解决事件后，景太打算去爸爸的新公司参观，于是大家参照着妈妈给的地图前往爸爸的公司。在公司楼下，大家见到了和地缚猫同种族的妖怪富裕猫，富裕猫看到了地缚猫非常高兴，还热情地想教给景太关于美国食物方面的知识，但因为景太有事在身，所以暂时拒绝了邀请。

お父さんの会社に行って见よう
1. 根据指示前往目的地，进入大楼和父亲对话。

父亲下班后带着景太一起回了家，两人正在家门口玩棒球的时候，利奇和肖恩碰巧经过，于是父亲就先回家，留下三人相互聊天。三人正聊到最近听到的奇怪声音时，远处传来了巨大的响声，私语者在妖怪Pad上查到了关于巨响的情报，于是景太决定顺着声音传来的方向一探究竟。

注：后面的剧情要在日本线完成观看火箭模型的剧情后才能进行。

谜の巨人现る！
1. 前往指示标记的地点收集情报。 2. 前往地图左下方的废品处理场（スクラップヤ－ド）。

经过推敲和他人的帮助，景太得知巨人大概位于不远处的废品处理场里，于是和利奇、肖恩一起前去探险，可利奇和肖恩才到一半就被看不见的妖怪吓得落荒而逃。就在景太孤身一人艰难地在处理厂中前行时，眼前突然出现了一个熟悉的身影……

谜の巨人现る！
1. 前往废品处理场的最深处，途中有一个起重机小游戏。 2. 到达最深处，展开 BOSS 战。

BOSS：ガラクタリアン
战斗时切忌乱放必杀技，因为必杀技充能的途中，我方所有角色都无法移动，万一这个时候撞上 BOSS 的必杀技蓄力，会给全队带来极大的风险。BOSS 除了使用范围前两排的必杀技外，还会把我放全体人员吸到战场最前排，但这招没有伤害判定，所以不用在意，只要看到我方场地出现红色格子的提示后立即回避即可。避开 BOSS 的必杀技后，场地中可能会出现支援道具，捡到它就能给 BOSS 造成重创，要多多利用。



众人终于战胜了所谓的巨人，但这一切全被躲在一旁的马克看见，而且令人吃惊的是，马克竟然还能够看到私语者和地缚猫！富有个性且神出鬼没的马克，他究竟是什么来头呢……

★日本线－承载着希望的火箭（ロケットに愿いをこめて✓）★

一大早，USA 兔就被关于博士的梦惊醒，于是立即把稻穗叫醒，两人整理完毕后就立即出了门，这位失踪许久的博士终于要露出正脸了。

博士のいる病院に行こう！
1. 从自家出门，前往中央市。 2. 和路边的友花（ユウカ）对话，从地下停车场前往樱花新镇中央地下街。 3. 从地下街的上方出口到达樱花中央市，前往医院。 4. 前往博士所在的 201 病房。

两人终于找到了博士的病房，却在这里发现了放弃梦想的博士。USA 兔因为博士放弃了梦想而感到伤心，但却又立即振作起来，打算以自己的力量实现博士的梦想，稻穗也表示乐意帮忙，告诉 USA 兔这附近的博物馆里刚好有航空展。为了实现博士的梦想，两人立即前往航空展，以便了解关于火箭制作的信息。

ヒュ－リ－博士に会えたけど…
1. 走出医院，前往博物馆。 2. 进入博物馆，前往场景左上方观看火箭模型。

两人了解到火箭的制作并不容易，但依旧没有放弃做出火箭的梦想，于是前往资料保管库里，请教博学多才的妖怪渊博魔（うんちく魔），渊博魔很乐意帮两人制作火箭，但要实现火箭的运作原理，需要借助其他妖怪的力量，于是稻穗和 USA 兔就踏上了寻找合作伙伴的旅程。

チビチビクミタテ－ルでロケット！
1. 进入右侧的资料保管库。 2. 走到最深处用手表搜索，发现妖怪并和它对话。 3. 走出博物馆，在公园里找到目标妖怪发生战斗，胜利后妖怪“メラメライオン”成为伙伴。
オシラセッタ－で情报收集！
1. 回到资料保管库和目标 NPC 对话，获得重要道具“妖怪オシラセッタ－”。 2. 从暂停菜单的“妖怪オシラセッタ－处”接受任务并全部完成。 はつでんしん：前往中央地下的停车场，击败3个“ポン骨”，再去跟委托人报告。完成后开启动画鉴赏菜单。 ふぶき姬：前往樱花中央市的购物商场 B1 层，在雪糕店购买 220 日元的雪糕交给委托人。完成后开启音乐鉴赏菜单。 ふさふさん：前往樱花中央市左上方的补习班近路（塾への近道），击败妖怪“キリスギリス”，再和委托人对话。完成后开启获得捕虫道具。

两人找齐了合伙人员，渊博魔非常高兴，让所有人前往附近的山上集合，准备制造火箭。稻穗和 USA 兔打算先前往博士的病房，叫博士来观看这奇迹的一刻，再来山顶集合。

ヒュ－リ－博士のいる病室に行こう！
1. 回到医院里找到博士。
おおもり山の山顶でロケットを作ろう！
1. 前往大森山（おおもり山）的山顶。 2. 和山顶的うんちく魔对话，开始制作火箭的小游戏，按对指令后，即可完成火箭的某些部分。

在众人的努力下，火箭终于完成，可博士却迟迟没有出现，于是稻穗和 USA 兔再次前往博士的所在处把他找来。

ヒュ－リ－博士を呼んでこよう！
1. 前往山顶的入口与博士对话。

博士最终如约而至，大家兴致勃勃地开始观看火箭升空，不料火箭才升空没多久就失去了动力，但在 USA 兔和众多妖怪的努力下，终于让火箭成功飞向了宇宙。看到了这一切的博士非常震惊。稻穗趁

这个机会把妖怪手表递给博士，想让USA兔和博士重逢，可是拿着手表的博士似乎看不到妖怪的存在。虽然博士似乎无法通过妖怪手表和USA兔重逢，但他恢复了以往的自信，立志要实现和USA兔过去的约定，研发出更好的火箭。USA兔非常感动，大哭着向博士喊了声谢谢就跑开了，然而这一切都被博士看在了眼里。原来博士觉得USA兔应该有新的人生，不要再纠结于生前的事情，所以没有和他相认，把USA兔托付给了稻穗。

晚上，稻穗和USA兔在家里一起用天文望远镜看着星空时，USA兔向稻穗道了谢，表示自己要忘记过去，以妖怪的身分继续活下去。稻穗表示赞同，在谈笑之间，两人的羁绊变得更加深厚了。

第三章

★美国线－欢迎光临僵尸超市（ゾンビスーパーへいらっしゃい！）★

在解决了巨人事件后的第二天早晨，马克突然前来景太的家里拜访，两人立即聊起了昨天的事情。原来马克生来就是能看到妖怪的体质，一直以来认为妖怪都是外星人。就在谈吐间，马克向景太透露了一个和钟声有关的事件，于是两人立即前往本地的市政机关调查。

セントピ－ナッツバ－グの市役所に行こう！
1. 前往北匹兹塔地区的市政机关。

刚进入市政机关，景太就和FBY二人组撞了个正着，没想到他们也是来调查同一个事件的，正当马尔达准备述说他的推理时，又被卡库里拽走了。景太和马克便立即在市政机关内收集起了情报，不料又遇到了一个能看到妖怪的女孩。

市役所の「钟」の秘密をさぐろう！
1. 前往设施的二楼。
2. 剧情过后前往图书室和NPC对话，选择“はい”继续剧情。开启通信对战功能。
3. 在暂停菜单的“たいせん”一项中设置自己的对战阵容。
4. 再次和NPC对话，会有一场战斗，战斗结束后开启其他通信功能。
5. 调查二楼上方的门。
6. 上楼，调查屋顶的大钟。
7. 用妖怪手表搜索大钟，自动进入剧情。

大钟附近并没有妖怪作怪，马克回想起了钟声响起的那天晚上，这附近似乎有UFO坠落，并给景太一行人亮出了一个镶有蓝色宝石的挂坠，这颗宝石似乎是马克在UFO坠落地点附近捡到的，然后邀请景太去东卡修地区的钟表店拜访把这块宝石做成挂坠的人。

イ－ストカシュ－地区の时计屋に行こう！
1. 前往东修卡地区的钟表店。

钟表店店长鲍勃看到马克前来非常高兴，还顺便和景太说了有关妖怪手表的事情。之后便委托景太前往超市帮忙买些东西，完事后会报答景太把妖怪手表升级。

ス－パ－マ－ケットに买い物に行こう！
1. 走出钟表店。
2. 前往超市后面的停车场，和马克对话。
3. 和超市前的马克对话。
4. 进入超市。
5. 在超市右侧、上方、中间分别购买ム－ル贝、キャラメルピ－ナッツ、スイ－トコ－ン，再去付款处买单。
6. 和马克对话。
7. 回到钟表店。

妖怪手表成功升级，也刚好到了晚饭时间，景太就先和马克辞别回家吃饭了。

自分の家に归ろう！
1. 回到家里和妈妈对话。
2. 完成进食小游戏。

半夜三更，谜之钟声想起，景太也随之从床上醒来，却不见私语者和地缚猫，反而不知从哪里传来了一阵怪声，为了探清声音的来源，景太穿好衣裤就立即出了门，然而，在城镇里等着他的却是……

外の様子を见に行こう…
1. 走出家门触发剧情，得到重要道具“对ゾンビハンマ－”、“たいきゅうベスト”、“バックパック”、“トランシ－バ－”。
ザッカリ－ストアまで行こう！
1. 走出家门，选择前往ザッカリ－ストア。
2. 前往自家上方的便利店，路上的僵尸可直接背击消灭。
3. 前往目标地点长按A键敲钟。

成功敲响钟声的景太高兴地跟博士报喜，没想到自己早已回到了原本的世界，原本还在酣睡的私语者和地缚猫应声而起，听说了景太的经历后满是嘲笑。就在这时，私语者手上的NU传来了关于僵尸的新消息，私语者和地缚猫终于相信了景太，便和景太一起出门找马克。马克表示对僵尸之夜非常感兴趣，并和景太约好回家做准备，晚上一起探索这神秘的僵尸之夜。

注：后面的剧情要在日本线完成妖怪“ハク”成为伙伴的剧情后才能进行。

マックにゾンビの话しを传いに行こう！
1. 前往东卡修地区的钟表店。
2. 回到家里调查自己的床，妖怪“寝コロンブス”成为伙伴。
3. 再次调查床，选择“夜まで寝る”。

夜深，景太被马克丢的石子叫醒，于是立即出门和马克汇合，开始了探索僵尸之旅。

真夜中のモ－シンデルマ－トに行こう
1. 前往东卡修地区的超市。
2. 连续调查2次超市内的绿色液体。
3. 走到任务要求的位置后进入僵尸之夜。
4. 前往超市入口处。
5. 用推车在超市内取得三次物品给兔子NPC，物品依次为虹色ジェリ－ビ－ンズ、（アボカド＋キングサ－モン）和（サボ－トライフ7月号＋みがわり人形＋ヨカコ－ラ2L），如果自身已携带则可以直接和NPC对话。第三次拿物品时场地地形改变，蓝色跳台需要按B键加速才能跳起。
6. 沿着路线的指示逃跑。
7. 往右走进入超市后台的迷宫，调查地图上白色的门可以将其打开。到达地图最深处会发生剧情并展开BOSS战。

BOSS：ス－パ－店长
BOSS会在两侧召唤僵尸、肉或NPC。僵尸就是普通杂兵；肉是BOSS的其中一个必杀技的必备条件，在其使出前将肉打碎可以阻止必杀技，并让BOSS陷入长时间的眩晕状态；召唤NPC则会给我方投来回复道具。



终于把事件解决！众人走出了超市，发现天已经亮了，于是各回各家补觉去了。

★日本线－成立！不可思议侦探社（结成！不思议探侦社）★

某天早上，稻穗突发奇想，想组成一个帮助妖怪解决烦恼的妖怪侦探社，顺（强）便（行）把USA兔拉来当成员。两人想好侦探社的名字后，稻穗决定前往学校的图书馆，读一些侦探小说作为参考（剧情对话中选择第二项，可以自行给侦探社的前缀命名）。

さくら第一小学校の图书室に行こう！
1. 走出公寓，往左走前往樱花住宅区。
2. 前往第一小学。
3. 前往学校三楼的图书馆。

两人到达图书馆，翻阅了几本关于侦探的书籍，稻穗决定先从服装开始下手，但USA兔说附近的神社内有妖怪扭蛋机，于是两人前往扭蛋机处

妖怪ガシャを见に行こう！
1. 走出学校后，往上走前往大森山的神社。
2. 调查神社后面的扭蛋机并使用。

试用完扭蛋机，两人便打算乘坐电车前往青叶原购买侦探装备。

电车に乘ってアオバハラに行こう！
1. 前往樱花中央市区域的樱花车站，花350日元购买一日券。
2. 乘坐中央线列车到达青叶原站（アオバ）。
アニメ堂で探侦のコスチュ－ムをさがそう！
1. 前往动漫堂，调查店里的侦探服装。

发现自己根本买不起侦探服装，稻穗只能先回家再做打算，可没想到刚出店门，稻穗和USA兔就突然陷入了“鬼时间”，在这里，

她们见到了身材魁梧的赤鬼，稻穗友好地想和赤鬼交流，可无意将赤鬼激怒，于是两人便开始了逃亡。

先和初始地点左侧的门对话，才能去地图上方取得钥匙，回来开门即可脱出鬼时间。

两人从鬼时间逃出后，遇到了一位能看到妖怪的神秘老爷爷，老爷爷看到两人平安无事感到非常高兴，并邀请两人到团团坡道的“チヨ－シ堂”做客，并有一件事情想委托她们。

团々坂のチヨ－シ堂へ行こう！
1. 回到车站，乘坐列车到达小日向站（こひなた）。 2. 到站后往左走出站。 3. 进入チヨ－シ堂，和店主对话。

さすらい庄の大家さんのところに行こう！
1. 前往目标地点2楼最右侧的房间内与目标NPC对话。 2. 用手表搜索NPC附近发现妖怪，和它对话展开战斗。胜利后妖怪“ハク” 3. 回到チヨ－シ堂和店长对话。

店长对两人解决了他的困难表示非常高兴，于是帮稻穗把手表升级。稻穗很高兴，随兴把要成立侦探社的事情告诉了店长，于是店长告诉她晚上青叶原灵异事件的情报，此时USA兔也在Pad上看到了私语者发的关于僵尸之夜的信息，两人便匆匆回家，准备好夜进青叶原。

注：后面的剧情要在美国线完成第一次僵尸之夜的剧情后才能进行。

家に帰って夜に出かける准备をしよう！
1. 回到家里调查床。 2. 再次调查床，选择第一项即可将时间推进到晚上。
夜のアオバハラに行こう！
1. 前往任意车站，花350日元乘列车前往青叶原。

两人终于到达青叶原，却看到这里满街都是被称作**メナ**吉的吉祥物。就在这时，身在此处作乱的妖怪现身，一溜烟钻进了女仆咖啡厅，稻穗随后跟着冲进咖啡厅，却突然发现自己已经换了一身的女仆装，店里的客人正是刚才还跟在身后的USA兔。但稻穗迅速进入了女仆这个角色，开始尽全力把USA兔喂得饱饱的……

アンビリバ坊を追いかけよう！
1. 追随妖怪的足迹。

爱情オムライスをUSAピョンに食べさせろ！
1. 和咖啡厅里的USA兔对话，触发进食的小游戏。

被喂撑的USA兔正准备大声斥责稻穗不务正业，就在此时作乱的妖怪现身并跑出了咖啡厅，USA兔只得先放下训斥，先和稻穗继续追击，没想到这次妖怪却躲进了喵KB的演唱会里。

アンビリバ坊を追いかけよう！
1. 追随妖怪的足迹。

ニャ－KB剧场のステ－ジに入ろう！
1. 进入喵KB剧院，完成音乐小游戏。

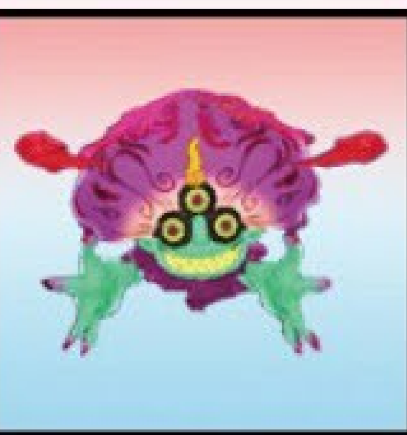
冲进演唱会里的稻穗，突然之间被喵KB的成员拽上了舞台并进行了表演，USA兔则作为观众在台下看得热泪盈眶。喊着“安可”的USA兔突然回过神来，只见那只妖怪从它身边一闪而过，于是USA兔拽着稻穗又踏上了追击的旅程……

アンビリバ坊を追いかけよう！
1. 追随妖怪的足迹。 2. 和妖怪对话。

战え！セラピアミソラ－！
1. 和モ－ソ－もんもん对话。

两人终于追上了那只妖怪，但此时事件的始作俑者“**モ－ソ－もんもん**”却突然现身，告诉稻穗这是它创造出的妄想世界，所以刚才才会有这么多奇怪的事情发生。稻穗觉得虽然那些东西很美好，但现实还是很重要，就在此时，稻穗非常喜欢的三名治愈战士（**セラピア**）出现在了她的面前，打算击败**モ－ソ－もんもん**，并给了稻穗变身能力。变成了治愈战士的稻穗欣喜若狂，和大家一起向**モ－ソ－もんもん**发起了挑战。

BOSS：モ－ソ－もんもん
BOSS除了能连续普通攻击，还会时不时地妄想，妄想分为龙、列车和食物三种。龙为全体伤害，但伤害很低；列车为横排范围的技能，只要及时躲开即可；食物则会给BOSS自身回复，还会引来路过的妖怪为其挡刀。BOSS的必杀技只有三格空位可以回避，所以不要随便放必杀技或治疗异常状态，否则因为放必杀或治疗造成无法移动，会给整个队伍带来很惨的后果。



经过众人的努力，妖怪终于被打败，但此时与稻穗并肩作战的治愈战士和整个妄想世界，也随着妖怪的离去而消失了。就在这时，チヨ－シ堂的店主出现，领着稻穗和USA兔来到了他们初次见面的地方，以这里的仓库作为解决事件的报答借给稻穗当侦探事务所。稻穗非常高兴，就在此时也发现了她们之前在妄想世界里看到的妖怪，原来它也是为了感谢稻穗破坏了妄想世界才跟了过来，并用妖力给稻穗变了一身侦探装，再把身为稻穗同伴的USA兔变成了**メナ**吉……



第四章

★美国线－沉眠于遗迹的OOPArt（遺跡に眠るオ－パ－ツ）★

某个马戏团即将来到小镇里表演，景太兴奋地前往钟表店告诉马克，马克表示可以先带景太去马戏团扎营的地方参观。两人到达马戏团的帐篷后，发现马戏团成员的氛围十分糟糕，私语者提醒是妖怪惹的祸，为了解决团员们的烦恼，景太再次用妖怪手表在马戏团内展开了搜索。

サ－カスのテントを见に行こう！
1. 前往北匹兹塔地区的马戏团帐篷处和马克对话。 2. 完成以下5个任务之中的3个。

逆立ちコ－ラ饮みサイクリング
委托人：北匹兹塔地区马戏团帐篷左侧的小丑
1. 前往地区的第二仓库，和妖怪“あまん汁”（喜欢零食）成为朋友。 2. 和委托人对话即可完成任务，获得重要道具“アコ－スティックな自转车”。

アイタタタイムズの独占インタビュ－
委托人：北匹兹塔地区马戏团帐篷右侧的妖怪（需要搜索）
1. 从原委托人的位置往右走，再次和委托人对话，对话分支不会有任何影响。 2. 再次和委托人对话，选择第一项会发生战斗，胜利后妖怪“アイタタタイムズ”成为伙伴，任务完成。

理不尽すぎるクレ－マ－
委托人：北匹兹塔地区马戏团帐篷左上方售票台前面的大姐姐
1. 用手表搜索售票台左侧发现妖怪，并和它对话。 2. 拿3个カップケ－キ和1个ヨカコ－ラ2L交给妖怪，然后会和它发生战斗。前者可以去附近的超市（コンビニ）购买，后者推荐直接完成支线任务“逆立ちコ－ラ饮みサイクリング”获得，否则只能大老远跑到其他地区购买。

アイタタタイムズの独占インタビュ－
委托人：北匹兹塔地区马戏团帐篷右上方粉色帐篷前的小孩
1. 用手表搜索帐篷入口前，发现妖怪。 2. 和妖怪对话，分支全选第三项，最后会和妖怪发生战斗。

私を合成に连れてって
委托人：北匹兹塔地区马戏团帐篷内部的妖怪
1. 接任务前，妖怪“カンペちゃん”成为伙伴。 2. 前往东卡修地区的教堂与神父对话。 3. 在南蒙德地区的BBQ花园内和妖怪“からみぞん”（喜欢甜品）成为朋友。 4. 回到教堂和神父对话，开启妖怪合成系统。将此任务里得到的两只妖怪合成，获得新妖怪“无茶ぶりっ子”。 5. 回到马戏团帐篷内，任务完成。

因为景太的努力，马戏团才得以顺利开演，马戏团团长对景太表示十分感激，并免费送了两张票，邀请他观看这次演出。演出过后，

两人在马戏团门口偶遇大门教授，邀请景太一起去研究一个类似反复无常门的，被当地居民称作“魔神的房间”的东西，此时私语者手上的 Pad 也得到了相关的消息，于是景太一行人便开始询问路人，收集有关“魔神的房间”的情报。

注：后面的剧情要在日本线完成第一次委托后才能进行。

大门教授に「ヌ－」の情报を传えよう！
1. 和马戏团帐篷门口左侧的大门教授对话并接受任务。
2. 于该地区左上方的两个钓鱼的大哥哥对话。
3. 把收集的情报告诉大门教授。

根据收集的情报，该区域西北方的仓库有可能是通往魔神房间的入口，于是众人立即赶了过去打开了仓库的大铁门，没想到这里面竟然真的是一扇反复无常门！

ノ－スピスタのあやしい仓库に行こう！
1. 前往该区域左上方的小屋。
2. 和大门教授对话。
3. 调查仓库门口。

景太觉得跟马克在一起总是能发现新鲜有趣的事情，感到非常高兴，马克表示同感，并让景太到钟表店集合，他要给景太看一样东西。经过长途跋涉后两人终于到达了目的地。原来马克在东卡修森林建了一个小木屋，这就是他自己的秘密基地，并和景太约定不告诉其他人，便带景太参观秘密基地，不过马克说他还想在河边做一个木筏，于是想和景太一起潜入码头的船店里寻找做木筏的方法。

时计屋の前に集合しよう！
1. 前往钟表店，和门口的马克对话。

マックについて行こう！
1. 一路跟着马克走。
2. 到达终点时和马克对话。
3. 进入屋子。
4. 走出屋子，和河边的马克对话。

ボ－トショップで、船の作り方を调べよう！
1. 前往北匹兹塔地区的船店，调查左上方楼梯旁的货柜。

秘密基地に戻って、作成会议をしよう！
1. 返回秘密基地。

了解了制作木筏的方法，接下来就要收集材料了。根据马克的说法，这些材料都可以在附近的莫库诺姆之森找到，于是众人立即向森林深处进发，可没想到在这里却遇到了一名极强的黑衣人，就在众人穷途末路时，旁边的一位神秘人物向景太丢出了最新型的妖怪手表……

モクノ－ムの森で、イカダの材料を集めよう！
1. 从该区域上方前往莫库诺姆之森。
2. 前往四个目标地点获取道具，其中有两个地点有 NPC，可以跟它们多次对话随机取得道具或和妖怪战斗。在地图右侧还能找到一个路人 NPC，对话后获得 5 个“おかしなキノコ”。

森の奥で、最后の材料をさがそう！
1. 往右走前往森林深处。
2. 从下方找路前往目标地点，调查目标后会触发 BOSS 战。

BOSS：インジャネ－ノ
BOSS 可以直接把我方的候补队员抓到场上强行给予伤害，在伤害形成前攻击队友即可解除。将 BOSS 打败后它会立即变成第二形态并给予我方前两排 T 字型的范围伤害，有条件的话事先避开。之后进入剧情，展开第二场 BOSS 战。

BOSS：魔・インジャネ－ノ
由于开启了“妖怪手枪”系统，所以我方的输出能力变得更高。BOSS 的必杀技攻击范围比之前更广，而且还会召唤一只眼睛锁定我方一员。只要不把眼睛打掉，BOSS 的必杀技范围中心点会一直跟着我方成员走，也就是说必中，即使换人也无法解除，所以一旦发现 BOSS 使用技能“目玉ロックオン”时，就要立即让我方全员对准眼睛来打。

众人终于战胜了前来挡路的黑衣人，就在景太高兴地想向那位神秘人道谢时，神秘人早已离去。景太一行人回到秘密基地把木筏做了出来，并开始乘坐木筏在河流上冒险。

イカダに乘って、川下りをしよう！
1. 前往河边调查木筏，选择“はい”开始木筏小游戏。

秘密基地に戻ろう！
1. 调查木筏，选择“もどる”。

两人都玩得非常开心，马克让景太他们要是遇到了些什么好玩的事再叫上他。就在这不久后，私语者在 Pad 上看到了《NU》上记载的 OOPArt 的消息，于是景太前往秘密基地把这件事情告诉马克，这又会是一次怎样的冒险在等着他们呢？

注：后面的剧情要在美国线完成第一次僵尸之夜的剧情后才能进行。

マックに遗迹の话を传えに行こう
1. 前往河边和马克对话。
2. 乘坐木筏前往孤岛的遗迹。
3. 在遗迹里找到 3 个 OOPArt。
4. 和马克对话。

两人顺着 OOPArt 找到了最后，竟发现了给景太新型妖怪手表的妖怪科学家史蒂夫・乔布鲨（スティ－ブ・ジョ－ズ）。乔布鲨告诉了他们最新型妖怪手表的由来，还有前段时间坠落的“陨石”其实是 UFO。这一消息让景太和马克兴奋不已，开始热烈地讨论关于 UFO 的事情。



★日本线－侦查！地下街的独家新闻！（探偵！地下街のスク－プ!!）★

虽然成功地成立了侦探社，但一直都没接到什么委托。一天，稻穗正躺在沙发上想法子的时候，突然门铃响了，原来是**チョ－シ**堂的店长前来拜访，并有委托于稻穗。

はじめての探偵依赖を解决しよう！
1. 和事务所内的妖怪“ハク”对话，接受任务。
2. 走出侦探社，剧情过后调查妖怪“うんがい镜”，选择第一项就能直接回到自己家里，这个功能以后也可以使用。
3. 前往樱花住宅区与委托人对话。
4. 前往公园，和右上方的大姐姐对话。
5. 前往大森山的神社，用手表搜索神社右侧的池塘边，发现妖怪并和它对话。
6. 前往团团坡道右下方的河涌边，剧情后前往目标地点，妖怪“マッサラニャン”成为伙伴。
1. 返回秘密基地。

终于完成了第一个委托，**チョ－シ**堂的店长很高兴，交给稻穗“NU”的 15 号情报，然后就离开了。稻穗觉得自己的委托总是来源于**チョ－シ**堂店长，肯定是宣传没有到位，所以决定张贴海报来宣传自己的侦探社。于是众人便前往当地的文化馆申请贴海报的权利，然后开始四处贴海报。

さくら住宅街の公民馆に行こう！
1. 前往樱花住宅区的文化馆，和管理员对话。
2. 分别在自家附近的博物馆、大森山的神社、樱花车站、团团坡道的澡堂、跑腿巷的鲜花街和关键 NPC 对话。其中鲜花街的 NPC 在对话后需要用手表搜索其附近的妖怪并打一场。
3. 回到家里调查床，选择第一项。

忙活了一天，稻穗回到家正准备休息，却发现弟弟陆躲在房间门口暗中观察她的一举一动，原来弟弟早已发现姐姐在偷偷摸摸地做着什么事情。任凭弟弟瞎猜，稻穗始终把侦探社的事情藏得严严实实，弟弟无奈只能暂时放弃。

一眨眼就到了第二天，稻穗一起床就立即赶往了侦探社，然而并没有委托人出现。不过稻穗早已开通了侦探社的博客，于是打开电脑一看，果然有委托上门。

与妖怪“ハク”对话，接受完成以下 5 个任务之中的 3 个。

激突！アオバレ－ス
1. 走出侦探社，前往该地区右下方的自行车存放处，会自动发生剧情。
2. 再次和任务 NPC 对话，选择第一项开始自行车比赛的小游戏，获得第一名后任务完成，并入手重要道具“スイ－トホイップな自转车”。

ドキドキ合成チャレンジ

1. 前往团团坡道的正天寺，和这里的主持和尚对话。
2. 前往大森山，和那里的妖怪“ドキ土器”（喜欢零食）成为朋友后再回来和主持对话，得到道具火焰土器，任务完成。

消えた一杯のかけそば

1. 走出侦探社，前往该地区的荞麦面店，和委托人对话。
2. 和面店外左侧的警察对话。
3. 前往动漫堂，和里面的店员对话。
4. 用手表搜索喵KB剧院附近的妖怪，并和它对话，选择第一项。
5. 回到面店里和店员对话，选择第三项即可完成任务。

ともだちたくさんできるかな?

1. 前往跑腿巷左下方的公寓，进入一楼从左往右数的第二间房。
2. 和房间里的所有妖怪对话。
3. 前往樱花中央市，和右下方的妖怪对话。
4. 再次和该妖怪对话展开战斗，胜利后妖怪“モテモ天”成为伙伴，开启菜单“ようかいの轮”。

おおもり山の杀虫事件

1. 从樱花住宅区前往大森山，和委托人对话。
2. 和樱花住宅区里的三位嫌疑人对话。
3. 和委托人对话。

时间一转眼就到了晚上，虽然很累，但今天的成果很令人满意，于是稻穗和USA兔就这样回家休息去了。回到了家，稻穗发现妈妈并没有做晚饭，而是在沙发上打盹，同时弟弟陆也没回家。太阳就快下山了，稻穗有点担心陆的安危，就和USA兔一起出门找弟弟。

ひょうたん池博物馆で リクをさがそう!

1. 前往博物馆，找渊博魔对话。
2. 使用情报菜单的第一项了解陆的信息，再按B键退出。
3. 前往樱花住宅区的幼儿园，和里面的老师对话。
4. 前往樱花中央市的电器商店。

两人依照Pad上得到的信息转了一大圈，依旧没找到弟弟，此时USA兔发现私语者在美国提到的地下异次元的事情，但对现在的它们一点用处也没有，可稻穗却心血来潮地说要去樱花新镇的地下街看看，说不定也有异次元空间，顺便再去那里看看陆在不在。虽然USA兔极力反对，可这次她们歪打正着，看到了被妖怪附身的陆正钻过地上的铁井盖前往了地下街……

注：后面的剧情要在美国线完成“大门教授と魔神の部屋”这一任务后才能进行。

さくら中央地下街でリクをさがそう!

1. 前往中央地下街的入口并调查。
2. 调查附近的铁井盖并进入。

サンセットモ-ルでリクをさがそう!

1. 前往穿过地下街和日落广场B1层。

两人终于看到了陆，他似乎正被什么人召唤过去，但无奈眼前有铁栏挡路。两人回到日落广场1层找到控制铁栏的妖怪，把铁栏解除后立即去营救陆，可她们在这里的看到的，确实一群被操控的孩子。

シャッタ-を闭めた犯人を、サ-チでさがそう!

1. 前往日落广场1层，在场景左侧的柜台前用妖怪手表搜索发现妖怪并对话，战斗过后B1层的铁栏消失。虽然周围有许多可搜索的妖怪，但对剧情推进没有任何作用。

サンセットモ-ルのカフェに戻ろう!

1. 返回日落广场B1层，前往目标地点，剧情过后展开BOSS战。

BOSS：ヤ-メルン邪先生

BOSS会经常给予我方异常状态，要及时驱除，除此之外还有让我方人员位移或替换候补人员的技能，但威胁不大，无需理会。它的必杀技“あきらめてイ-ン邪夜”在发动前，攻击范围会逐渐扩大，最好等攻击提示变红的时候再让我方人员移动，但速度切记要快。BOSS的必杀蓄力比较久，此时释放必杀技是最好的机会，注意BOSS有时会使用“みがわり音符ちゃん”来抵消之后的6次攻击，看到它在这个状态下就先不要急着丢必杀。





打败了事件的元凶**ヤ-メルン邪先生**，它也意识到自己的做法有所不对，于是解除了孩子们身上的法术，让他们各回各家了。又解决了一件事情，稻穗和USA兔都感到非常高兴，就在这时，妈妈的催命电话打来，于是两人立即带着陆回了家。

第五章

★美国线－追寻UFO之谜！（UFOの谜を追え！）★

因为UFO的坠落地点就在小镇附近，所以景太和马克已经按耐不住要去把UFO找出来，私语者表示他也会多多关注《NU》上的情报，一旦发现相关消息就立即通报。

注：后面的剧情要在日本线完成第五章开始时的三个委托后才能进行。

接下来景太要完成以下3个任务。

谜の宇宙人リトル・グリ-ン

委托人：北匹兹塔地区通往左上方孤岛前木桥上的小孩

1. 前往孤岛仓库里和大门教授对话。
2. 和该地区的丛林猎人店长、马戏团团长对话。
3. 和北匹兹塔的寿司店里的某公司职员对话。
4. 走出寿司店，追着浮空的寿司到尽头再调查。
5. 用手表搜索附近的妖怪并和它对话。

出现！ミステリ-サ-クル！

委托人：东卡修地区超市后面的兔子雕像旁的小孩

1. 从南蒙德地区向下走，到达达米安农场，继续往下走到达麦田，和这里的几个NPC对话。
2. 到场景最下方和委托人对话。
3. 等到凌晨再前往麦田，找马克对话，之后的剧情中对话选项对剧情没有影响。

惊异の侵略エイリアン

委托人：南蒙德地区警察局前的警察

1. 前往北匹兹塔地区右上方的旋转木马旁，和附近的老奶奶对话。
2. 分别和南蒙德地区便利店前的老爷爷，还有东卡修地区右下方停车场内的大哥哥对话。
3. 前往东卡修的教堂、南蒙德的警察局后面和北匹兹塔的市政机关门口，在这里触发剧情后，用手表搜索出妖怪并和它对话。

调查了3起灵异事件，但最终都是妖怪所为，和UFO一点关系都没有，两人只得回到秘密基地商量了一下，决定去孤岛遗迹里找乔布鲨再议后事，可当他们到达遗迹深处才发现，乔布鲨早已离去，还为他们留下了字条，告诫他们UFO的坠落地点实在太危险，让它自己一人去调查就好。可我们的主人公并没有放弃，就在此时，私语者手上的Pad传来了《NU》的新情报，这次正巧说的就是坠落在这个小镇的UFO，而且似乎大门教授有这期最新的《NU》，于是众人立即赶往大门教授所在的地方了解情况。

秘密基地に戻ろう！

1. 返回秘密基地。

孤岛の遗迹にいるジョ-ズに会いに行こう！

1. 乘坐木筏到达孤岛的遗迹的最深处找到乔布鲨。途中的河流分支要走左边才能到达孤岛。

大门教授に、ヌ-最新号の话を闻こう！

1. 前往北匹兹塔地区左上方的仓库，和大门教授对话。

大门教授爽快地把《NU》交给了景太，景太立即把杂志拿给马克研究。UFO的坠落地点似乎在圣披那兹山（セントピ-ナッツ）上，要到那里的话可以乘坐木筏过去，但通往那边的河流上有大石头挡路，要先对木筏进行改造才好过去，于是两人前往废品处理场寻找改造材料，然后顺利地到达了圣披纳兹山的马克拉纳洞窟（マックラ-ナ），却没想到，他们在这里不仅找到了乔布鲨和期待已久的UFO，还碰上了之前在森林里遇到的黑衣人。完成以下2个任务。

Cランクへの挑战！

委托人：东卡修地区钟表店店长

1. 前往东卡修地区的迷宫“旅馆后巷”、南蒙德地区自家附近的迷宫“维修店的车库”、北匹兹塔地区右下方的迷宫“跳跳胡同”处击败3名指定妖怪。
2. 回去和委托人对话，手表等级提升至C级。

坠落したUFOを追え！

委托人：秘密基地里的马克

1. 前往南蒙德地区的废品处理场内和马克对话。
2. 把左侧的门打开（需要把手表等级提升到C级）。
3. 拾取左侧船头的道具。
4. 和秘密基地旁河边的马克对话。
5. 乘坐木筏前往圣披那兹山，在第一个河流分支往右走，按A跳过大石头。
6. 进入马克拉纳洞窟，到达最深处。

7. 触发最深处的掉落剧情后获得重要道具“妖怪ドリル”，按 Y 键给钻头配备妖怪奖章，破坏挡路的岩石，和改成的目标 NPC 对话。
8. 爬到上层，和云外镜左侧的妖怪 NPC 对话。
9. 往左走，破坏挡路的岩石和岩石后的妖怪 NPC 对话。
10. 破坏左边的岩石前往洞窟最深处，会触发 BOSS 战。BOSS 为第四章森林中的 BOSS，第一形态打法和以前一致，但击败后会直接进入第二形态。第二形态追加了新的必杀技，要在它使出这个必杀技前把三个绿色的火焰用锁定针击破，否则对应火焰所在的纵排单位就会受到伤害。

被打败后的黑衣人依旧不屈不挠，向景太一行人扑来，就在这时一只妖怪从天而降，轻松地把 BOSS 打飞。它自称妖怪英雄，并和景太他们打了声招呼，可这个时候 UFO 突然启动，浮到空中后立即飞走了，妖怪英雄也瞬间跟了上去。听到了巨响的乔布鲨随后赶来询问情况，可它看到的只有站在原地傻瞪着天空的景太一行人。

★★日本线－隐匿在街道里的巨影（街にひそむ巨大な影）★★

这天，侦探事务所接到了 3 个紧急委托，看到了此消息的 USA 兔急忙把看着电视节目的稻穗拽到了事务所。完成以下 4 个委托。

チョ－シ堂からの緊急依頼！？

1. 前往团团坂道的チョ－シ堂和委托人对话。
2. 和团团坂道内指定的 3 名妖怪对话并战斗，再回来和委托人对话。完成任务后手表等级提升到 C。

デカニャンのダイエット作战！

1. 走出事务所。
2. 和委托人对话，选择“はい”进入小游戏，要求在限定时间内抓到满地图乱跑的妖怪。
3. 再次和委托人对话，选择“はい”展开 BOSS 战。
4. 前往樱花中央市的运动俱乐部（さくらスポ－ツクラブ）3 楼，和目标 NPC 对话会展开两场战斗。



BOSS：デカニャン

BOSS 的必杀技“猫色吐息でばつふぅん”为全范围，伤害很高并附有异常状态效果，要保持好血量并在中招后第一时间尽快解除异常状态。手上准备多个回复、复活道具能降低战斗难度。

ステキなプラモをくださらない？

1. 前往自家附近的博物馆的资料保管库和渊博魔对话。
2. 和青叶原的妖怪“ダイナシ－”、日落广场（凌晨）的妖怪“シングコング”成为朋友后（都喜欢热狗），再找渊博魔对话。遇到妖怪“シングコング”需先完成任务“チョ－シ堂からの緊急依頼！？”把手表升到 C 级才能看到。
3. 走出博物馆，前往今田家与委托人对话。

废病院の秘密实验

1. 前往跑腿巷的废弃医院内，但需要先把手表升到 C 级才能进入。
2. 和医院内地下实验场的委托人对话。
3. 前往青叶原左侧街道尽头的红色自动贩卖机购买道具“ドクタ－ラッパ－”交给委托人，对话时选择第一项“わたし”。
4. 找到废弃医院内的 3 个逃走的实验品，1 楼、2 楼、3 楼各有一个。其中 3 楼要通过 2 楼下方的藤蔓才能爬上去，这里的实验品要从右边的房间钻洞过来。
5. 到 1 楼左上方的房间内和委托人对话，会展开 BOSS 战。
6. 和樱花中央市右下方海边的委托人对话。



BOSS：やぶれかぶれ院长

BOSS 的必杀技“おだい死に－！”会对准我方单位的所在位置发动，发动后会在原地残留毒药，站在上面有持续伤害。另外 BOSS 的技能“メスでザッパ－”为横向攻击，要注意站位。战斗时 BOSS 身边会逐渐出现心，在他使用技能“血液补给”时用锁定针把心全部刺破即可让 BOSS 陷入长时间的硬直状态。

小小的侦探事务所在短短几天内就累积了不少的名声，稻穗为这些堆积如山的任务跑东跑西十分劳累，但她依旧没有放弃侦探的工作，在做完 3 个紧急委托后便立即回到了事务所，看看有没有新的委托上门，就在这时，她们在 Pad 上发现了私语者他们在美国发现了云外镜（うんがい镜）的消息，随后得知妖怪界里有着“云外网（うんがいネットワ－ク）”的说法，可以通过云外镜前往世界各地！就在此时，某个云外镜发来了委托的消息。

注：后面的剧情要在美国线第五章的任务“惊异の侵略エイリアン”后才能进行

アオハバラの探偵事務所に戻ろう！

1. 返回事务所。

うんがい镜のオナヤミを解决しよう！

1. 通过菜单的“ようかいオシラセッタ－”接受云外镜的委托。
2. 乘车前往田园（たぞの）站，打倒这里的专属妖怪“泥田坊”后，和这里的云外镜对话，并穿过它回到家里。

又是一天过去，此时此刻的稻穗正在家里对着自己的治愈战士手办陶醉，USA 兔则无时不刻地在一旁提醒，她才想起今天是和由花（ユウカ）约好出门逛街的日子，便急急忙忙地冲出了家门。

急いで出かけよう！

1. 走出家门。

ユウカちゃんと、サンセットモ－ルに行こう！

1. 前往樱花中央市的日落广场。

サンセットモ－ルのおもちゃ屋に行こう！

1. 前往日落广场的儿童商店。

サンセットモ－ルのカフェに行こう！

1. 前往附近咖啡馆和店员对话。

サンセットモ－ルの映画館に行こう！

1. 前往日落广场 1 楼的电影院，调查入口处的海报。

好好地玩了一天，第二天稻穗又立马投入到侦探事务所的工作中，却突然接到了之前做的模型和一封信，原来是做的模型被退了回来。此时绝命院长（やぶれかぶれ院长）发来通报，说是用樱花 EX 塔上的望远镜发现了奇怪的东西，稻穗赶过去一看，竟然是一只巨大的“怪兽”正向樱花新镇袭来……

さくら中央シティのスポ－ツクラブに行こう！

1. 前往樱花中央市的运动俱乐部 3 楼。

さくら EX ツリ－の展望台に行こう！

1. 前往樱花 EX 塔的瞭望台，和目标 NPC 对话。
2. 使用望远镜，对海面上的物体按 A 键调查。

原来这只巨型怪物是绝命院长朋友利用它之前放走的三只研究实验品所合成的妖怪兽，不知怎么就突然跑到这里来了。稻穗看到如此巨大的怪兽感到兴奋不已，正要赶往海边时，遇到了布力队长和巨大猫，突发奇想的稻穗打算用巨大猫的能力把之前拼装好的 YBX 巨大化，以此击败妖怪兽。

さくら EX ツリ－を下りて、外に出よう！

1. 走出樱花 EX 塔。

YBX を巨大化して、大怪兽妖怪と战え！

1. 和巨大猫对话，选择“はい”开始 BOSS 战。



BOSS：妖怪兽ガメゴス

BOSS 会在远处放光球、潜水到机器人跟前偷袭或突进这三个招式。光球就用机器人右手的射击武器破坏；BOSS 突进前有出拳的提示，当光圈和图标重合时按下出拳的按钮即可；等 BOSS 偷袭的时候，直接用左拳打脸。BOSS 的位置可以根据水上的阴影或机器人自带的雷达判断，当它往机器人跟前移动时，就要做好准备出拳了。成功直击 BOSS 后，可以按下 X 键使用必杀技，给 BOSS 大量伤害，别忘记用了。要是战斗失败，则会有选项让玩家选择强化模式（ハイパ－モ－ド）再战，该模式下必杀技积攒得更快，战斗难度更简单。

战斗胜利，妖怪兽也随之解体，早已洗心革面的绝命博士非常感激，并决定保护好这三个小家伙。之后的某一天，稻穗在网上看到了关于“樱花 EX 塔前的巨大机器人”的报道，就在此时众人接到了巨大猫减肥成功的消息。现在，它已经从臃肿的巨大猫变成了帅气的浮游猫（フユニャン）。



第六章－虎鲸和妖怪手表工厂
（シャッチ－と妖怪ウォッチ工场）

两个鲸鱼妖怪正在向上司报告，似乎在美国发现了什么东西，那个东西在一个持有妖怪手表 U1 的少年手上，想必就是景太了。上司鲸鱼沉思了一会儿，决定实施下属提到的那个“计划”。

景太这边一大早，私语者就喊着“大新闻”向景太飘来，并告诉他接到了妖果公司（ヨップル社）的邀请函。而稻穗那边也接到了同样的邀请函，写着邀请他们前往妖怪手表工厂参观，让他们于日本的早上/美国的晚上前往钟表店。

两人都准时到达了钟表店，两名店长纷纷表示他们早已知道邀请函的事情，并让他们乘坐传送装置前往工厂。（此后，两人的所持妖怪、物品、金钱等数据全部合二为一，但例如通缉妖怪、僵尸之夜这些个人特殊事件不会共享。）

两人终于在工厂前见面，浅聊几句后，工厂的机器人上前来接客，邀请两名持有 U 系列妖怪手表的“人类代表”进厂参观。原来除了景太和稻穗两名人类代表之外，还有几个妖怪也被作为代表邀请到工厂里参观了。

工场见学の参加者と话してみよう！
1. 和妖果公司前的所有妖怪对话。
ヨップル社の中に入ろう！
1. 进入妖果公司。
ヨップル社の中庭を见学しよう！
1. 前往妖果公司的中庭。

ヨップル社の社长室を见学しよう！
1. 前往妖果公司 CEO 的办公室。
ヨップル社のエントランスに戻ろう！
1. 走出办公室，会有一场战斗。
2. 和公司左下方的机器人对话。

众人一路参观到了 CEO 的办公室，CEO 就是本章开始时的鲸鱼上司，它刚和景太攀谈了几句，就因为会议的事情离开了办公室，接下来由机器人带领景太一行人继续参观，可没想到刚走出办公室就遇上了刺客。然而面对着景太和众多强力的妖怪，它们最终还是败下阵来逃之夭夭。众人重整心态，开始前往工厂部分参观，可没想到在这里也是事件连连。

ミ－ティングル－ムを见学しよう！
1. 前往工厂的会议室。 2. 和机器人对话，会发生战斗。
ウォッチラボを见学しよう！
1. 前往工厂的研究室。 2. 和机器人对话，会发生战斗。
ウォッチファクトリ－を见学しよう！
1. 前往工厂的地下生产线。 2. 和机器人对话选择“はい”会有三次小游戏，要求按 A 键把妖怪手表的次品排除掉，注意第三次的游戏速度会逐渐加快。
ファイティングル－ムを见学しよう！
1. 回到 1 楼，前往工厂的战斗房间。 2. 和机器人对话会出现三个选项：用景太的队伍战斗、用稻穗的队伍战斗、暂时退出。两人的战斗队伍成员固定为参加活动的妖怪，对手就是另一个主人公。战斗胜利后妖怪“コマさん”成为伙伴。
カフェテリアで食事をしよう！
1. 前往工厂的饭堂。 2. 和饭堂的员工对话。
オ－シャンフロアに行こう！
1. 前往工厂二楼的水族箱顶层。
高级なお鱼をじゃんじゃん钓ろう！
1. 前往钓台钓任意一条鱼后退出，之后会进入 BOSS 战。

BOSS：ヨップくん
BOSS 的必杀技范围基本都是横竖成排，很容易回避，只有“爆弹ル－レットデス”和“ミサイル发射しマス”是随机选格子攻击。战斗时，BOSS 附近有可能出现指示牌，此时用锁定针戳中指示牌，BOSS 就会朝着对应的方向移动，若没有对指示牌做动作，最后 BOSS 会随机选择一个指令行动。若把 BOSS 引到场地正后方，那么则会触发 Y シャ－ク的协力攻击，让 BOSS 陷入长时间的硬直状态。



没想到机器人会引发最后的事件，好在众人齐心协力将其解决。这一切都被 CEO 看在了眼里，它没有责怪景太和稻穗，反倒热情地款待他们，并向他们介绍了公司的前任 CEO 史蒂夫·乔布鲨。原来刚才的战斗是一场赌注，现任 CEO 的手表和史蒂夫的手表哪个更厉害，在刚才的战斗里已经很明白了（即使用稻穗赢了景太，还是算乔布鲨的手表厉害）。这之后，乔布鲨送给了景太妖怪吸尘器（妖怪クリ－ナ－），稻穗则从现任 CEO 那里得到了最新型的手表（可使用妖怪手枪）。

第七章－逃出不可思议之馆！
（不思议な馆の大脱出！）

参观完工厂，景太回到了位于美国的钟表店，和马克分享在工厂里的遭遇，就在此时稻穗通过传送装置出现在了众人面前，听说小镇里有马戏团后就立即跑了出去，USA 兔无奈只能恳求景太和马克赶快带路（放着她不管，不知道又会生出什么事来）。

剧情后妖怪吸尘器出现，一段教程后即可移动。

イナホを追いかけよう！
1. 前往北匹兹塔地区的马戏团帐篷前和稻穗对话。

众人终于追上了在马戏团帐篷前兴奋不已的稻穗，为了避免闯祸，景太答应带着稻穗到附近参观，但马克却不认同稻穗，认为她不适合跟他们一起冒险。又聊了几句，景太一行人惊讶地发现，目前从《NU》得知的消息居然大多都是稻穗更新的！但马克还是不太相信，让稻穗拿证据给他看，稻穗一听立马就马不停蹄地返回事务所收集证据。可回到事务所内，稻穗才坦白自己还没打算如何收集其他的《NU》杂志，就在此时哈库（ハク）提议自己拟一份以《NU》为报酬的委托投到官网上，没想到第二天居然真的有委托上门……

イナホに切り替えて进めよう！
1. 把操作角色切换至稻穗。

探侦事务所に戻って情报收集しよう！
1. 回到侦探事务所。

完成以下任务。

ためしてガッテンマイヤ－さん

1. 前往青叶原的女仆咖啡厅。
2. 和女仆店内的女仆 NPC 对话，选择第一项。
3. 和女仆店内的客人 NPC 对话，选择第三项。
4. 和女仆店内的客人 NPC 对话，然后再返回女仆 NPC 处对话，依次选择 2、1、3 项，再回去和客人 NPC 对话。
5. 和女仆店内的客人 NPC 对话，选项任意选择即可完成任务，同时开启菜单“天气（おてんき）”。

完成任务拿到了《NU》，稻穗立即赶回美国和他人汇合。马克也终于认同了她，并答应带她去秘密基地参观。之后，三人根据《NU》的情报前往东卡修地区郊外的一间洋馆冒险，据说晚上这里有幽灵出没。

ヌ－をゲットしたことを报告しよう！
1. 回到美国。

イナホを秘密基地に招待しよう！
1. 前往秘密基地。

完成以下 2 个任务。

B ランクへの书类！

委托人：妖果公司的前台妖怪
1. 和委托人对话，获得道具“ランクアップの书类”。 2. 从左边的传送点走，前往工厂的研究室里和职员妖怪对话。 3. 前往地下生产线，和上司妖怪对话。 4. 用手表搜索附近的妖怪并对话，会展开战斗。 5. 回到研究室和之前的职员妖怪对话。

ポルタ－ガイストの真实

1. 前往东卡修地区上方的洋馆，需要把手表等级提升至 B 级才能打开挡路的门。
2. 调查洋馆的门口触发剧情。
3. 调查教堂后的墓地，调查 4 个有闪光的墓碑。
4. 调查洋馆门口，输入暗号“OPEN”即可开门。
5. 进入洋馆，剧情过后有一个音乐小游戏，完成即可。

一开始以为幽灵只是马克的三个朋友闹出来的动静，没想到这里还真的藏有妖怪，但好在它们都非常友好，还让景太一行人常来和它们玩。解决了事件，稻穗也要回日本的家里了，毕竟出门太久家里人会担心的。众人刚回到钟表店，店长就急急忙忙地把马克叫过去谈了些事情，过了一会马克出来了，让景太晚上来秘密基地，有事要说，而稻穗就先回日本准备一下再回来。

イ－ストカシュ－地区の时计屋に戻ろう！
1. 回到美国的钟表店。

夜になったら秘密基地に集合しよう！
1. 在夜晚前往秘密基地。

原来是某个小岛上的豪宅传言被外星人当做领地，马克听到后决定再和另外两人展开冒险。稻穗一听到外星人就兴奋了起来，立马拉着两人乘上了木筏。到了豪宅上，景太和稻穗都因为华丽气派的豪宅

而兴奋不已，马克却一脸严肃。景太和稻穗刚向豪宅迈出步伐，就触发了地板的机关掉进了地牢里，于是两人开始了各自的逃生之路。

イカダに乗ってヘ－ゼルタイン邸に向かおう！
1. 乘坐木筏前往目标地点，路上的分支选择左边。
ヘ－ゼルタイン邸を探索しよう！
1. 前往豪宅。
ヘ－ゼルタイン邸の地下道から脱出しよう！
1. 用手表的钻头功能打开挡路的岩石，并在路上拾取道具“地下通路のカギ◇”递给稻穗。 2. 操作角色切换至稻穗，打开牢门后走右边的分支，拿到道具“地下通路のカギ○”交给景太。 3. 操作角色切换至景太，打开牢门往前走能捡到道具“地下通路のカギ▽”，交给稻穗。 4. 操作角色切换至稻穗，一直前行至终点即可脱出迷宫。
キッチンの「まちがいさがし」に挑战しよう！
1. 景太用手表搜索烤箱的妖怪，稻穗搜索秤上的妖怪。搜索错误会触发和妖怪的战斗。
お风吕を「希望どおりの汤かげん」にしよう！
1. 操作景太右走出门再往上，到达澡堂，在这里用手表搜索找到问答牌，回答“がちんこぞう”。回到地道，和妖怪“ガチン小僧”（喜欢肉）成为朋友后，再来调查问答牌并召唤妖怪。 2. 操作稻穗搜索澡堂的问答牌，回答“さむがり”。用景太走出澡堂到达走廊，和妖怪“さむガリ”（喜欢拉面）成为朋友后，再让稻穗来调查问答牌并召唤妖怪。
ヘ－ゼルタイン邸の大广间に行こう！
1. 任意一人前往东侧或西侧的大房间。
妖怪格付けチェックに挑战しよう！
1. 和目标 NPC 对话，选择第一项。之后操作 USA 兔或地缚猫前往审判之间，USA 兔为 A 间，地缚猫为 B 间。整个流程要进行三次，依次选择 A、B、A 即可。回答错了也不要紧，只是 3 题答完后不会额外奖励道具。
ヘ－ゼルタイン邸のエントランスに行こう！
1. 任意一人前往大厅，剧情过后触发 BOSS 战。BOSS 为 S 级妖怪，实力都非常强劲，最好拿高级别的妖怪应战，否则被秒杀是分分钟的事。寿司版是半藏（ハンゾウ），天妇罗版是 Zero 博士（ゼロ博士）。

两人费劲千辛万苦终于碰头，但一直都没有见到马克，就在这时潜伏在豪宅里的一只妖怪突然出现，觉得一行人很可疑就立即打了起来。战斗过后，这只妖怪理解了他们的来意就走掉了，在走之前，它提到了一名少年，那似乎就是指马克，就在两人决定去二楼找他的时候，看到了一个非常诡异的现象……

ヘ－ゼルタイン邸宅の东馆 2 阶を探索しよう！
1. 通过二楼右侧的门，调查走廊尽头的房间门口。
书斋に隠されたヒントをみて键を探そう！
1. 从走廊的另一个门前往图书室，调查这里的所有发光点。 2. 调查大厅二楼左上角的灯，获得钥匙“东馆の寝室のカギ”。
东馆 2 阶の奥の部屋に行こう！
1. 通过二楼右侧走廊尽头的门。

两人终于在二楼的寝室里找到了马克，原来他顺利地从外面爬树潜入了这里，紧接下来他打算调查二楼左侧的房间，虽然大家都觉得那个地方有点可怕，但还是壮了壮胆和马克一起继续冒险。最后他们终于在二楼左侧尽头的房间内看到了刚才倒着走路的妹子，就在这时，房间里的床摇身一变变成了妖怪，景太一行人自然是立马就和 BOSS 打了起来。

ヘ－ゼルタイン邸の西馆 2 阶を探索しよう！
1. 通过大厅二楼左侧的门，调查走廊最深处的房间。
书斋に隠されたヒントを见てカギをさがそう！
1. 从走廊的另一个门前往图书室，调查这里的所有发光点。
2. 和豪宅的左侧地下迷宫里的右侧分支路，击败站在这里的妖怪即可获得钥匙“西馆の寝室のカギ”。
西馆 2 阶の奥の部屋に行こう！
1. 回到二楼左侧调查最深处的门，会展开 BOSS 战。

BOSS：ベッティ－さん

BOSS 前期的强度很低，除了会使用全体攻击的必杀技“ヒエヒエた め息”外就没什么威胁。弱点为火属性，其必杀技“おおあばれ”还会给我方提供有利道具，其他必杀技只要看准范围回避即可。HP 被削减到一定以下时，BOSS 有几率使用伤害极高的全体攻击“异次元ベッド”，在它使出这招前会给身边的闹钟和玩偶特写，此时要立即用锁定针把玩偶打掉，这样就能阻止 BOSS 用这招，让它直接进入睡眠状态。睡眠状态的 BOSS 会定期回复少量 HP，还会使用特殊的必杀技来降低我方的防御力。在一定时间后，BOSS 附近会再次出现闹钟和玩偶，要记得打掉玩偶，之后 BOSS 会醒来并回复大量 HP，要注意。



战胜了妖怪，妹子终于摆脱了控制，马克喊了她一声姐姐，原来这里竟然是马克的家！说着马克就拉着姐姐想走出房间，瘫倒在地的 BOSS 哀求他不要带姐姐走，马克立即挡在姐姐面前说要守护她，可这时姐姐竟然开口叫妖怪妈妈！原来马克晚上经常不回家，只留下姐姐独自一人，妖怪觉得她很寂寞，于是就暗中陪着她，刚才触发的陷阱也是为了把众人引导到这里玩，认为这样一来姐姐就不会寂寞了。姐姐原来也有所察觉，但她一直觉得这是妈妈在陪她。明白了妖怪的好意，马克立即道歉，姐姐也拿出妈妈前不久才寄过来的信递给马克，原来马克的妈妈一直活着，只是和爸爸一起在外工作而已，马克之前还坑众人说妈妈已经去世了。

顺利解决了事件，众人的肚子也饿了，就在他们准备下楼找东西吃的时候，姐姐突然开始仰着身子走路！原来这是她从书上看来的一种健康走路法。虽然明白了为什么会仰着身子走路，但当时在 1 楼大厅看到了这一幕的景太和稻穗，估计心中的阴影更加无法散去了吧。



第八章－从荒野传来的约束旋律
（约束のメロディ－は荒野に响く）

一天晚上，马克在秘密基地的屋顶上看到了 UFO，第二天兴致勃勃地告诉众人这个消息，同时乔布鲨也发来关于 UFO 的消息，于是众人立即动身前往乔布鲨的研究场所。乔布鲨告诉他们 UFO 似乎坠落到了东部的荒野中，坐木筏去那边需要击碎路上的岩石，而击碎岩石的道具在绝命院长的手中，稻穗一听，立马就跑回了日本向院长借锤子。

マックラ－ナ洞窟の研究所に行こう！
1. 前往马克拉纳洞窟的研究所和乔布鲨对话。
やぶれかぶれ院长に会いに行こう！
1. 角色切换至稻穗，前往跑腿巷的废弃医院，到达地下实验场。

ヨップル社から USA に向かおう！
1. 回到妖果公司前，用传送装置前往美国。
イカダに乗って荒野にいこう！
1. 乘坐木筏前往荒野。分支时一直选择右边即可到达对应路线。

众人穿过峡谷来到了港口，原来这里的风景和电视上的西部牛仔剧一模一样，兴奋的稻穗向伙伴们提出 COS 牛仔的提议。穿上了帅气的牛仔服，三人的代入感更强了。一行人立即向这里的居民收集关于 UFO 的情报，最后的结论是去北方的瓦尔纳村（ウォルナ－ビレッジ）继续收集情报，在这之前他们需要骑马穿过诺兰珀尼峡谷（ノランポニ－峡谷）。

船着き场で情报収集をしよう！
1. 和港口的几个关键 NPC 对话。
ポニ－に乘ってウォルナ－ビレッジに向かおう！
1. 往港口上方走进入峡谷，可以骑马来加快移动速度，中途有很多悬崖也需要骑马才能越过。

骑马什么的真是刺激，意犹未尽的三人就此到达了瓦尔纳村，在村口遇到了在村里杂货店工作的妹子安吉（アンジ），妹子人非常好地把景太他们领往村里的旅馆。一行人刚进入旅馆，就遇到了久违的 FBY 二人组，交谈过后发现他们也是根据村民传言的几个奇怪事件来调查 UFO 的。既然有奇怪的事件发生，冒险三人组自然不会放过这个机会，便立即前往杂货店，向安吉请教这些事件的内容。只见安吉一直吹着口哨，递给了众人一本《NU》。

ウォルナ－ビレッジのホテルに行こう！
1. 前往村子左上方的旅馆。
マルダ－とカクリ－に话を闻いてみよう！
1. 和旅馆里的 FBY 二人组对话。

アンジ－に村のミステリ－について闻こう！
1. 进入村里的杂货店。

完成以下3个任务。

フル－ツミルクがとれる牛

委托人：瓦尔纳村杂货店里的安吉
1. 前往村庄右上方，和牛圈旁的女孩对话。
2. 到左下方的建筑前和女孩对话。
3. 前往村庄左上方和马车前的大叔对话。
4. 回到杂货店和安吉对话。
5. 于凌晨前往牛圈旁和树下的马克对话。
6. 前往牛圈和妖怪们对话。
7.5 分钟内找到所有猫妖怪。其中一个在杂货店左侧建筑的二楼，其余的只要围着村庄周边走即可发现。

ノランポニ－の野良ポニ－

委托人：瓦尔纳村警察局里的警官
1. 前往村庄右上方，和牛圈旁的女孩对话。
2. 和杂货店的安吉对话。
3. 前往诺兰珀尼峡谷，和这里的3匹马NPC对话。
4. 夜晚时来到峡谷右边的一个小平台会发生剧情并展开战斗。

泣いて笑って怒る岩

委托人：旅馆里的FBY二人组
1. 从村内前往诺兰珀尼峡谷，和第一个悬崖边的大哥哥对话。
2. 回到村里，和3个目标NPC对话收集情报。
3. 回到峡谷的悬崖前和之前的大哥哥对话，需要妖怪“ネガティブ－ン”才能继续剧情（在樱花住宅区的第一小学右上方的迷宫“无人之路”处可遇到）。
4. 用手表搜索悬崖边的岩石顶上，发现妖怪即可完成任务。

每当众人解决一个事件，总会有一个被称作大哥的妖怪出现（两个版本出现的妖怪不同），而且它也会吹安吉经常吹的口哨，原来它和安吉小时候认识，这段口哨的旋律就是它们一起编出来的，但安吉随着时间的流逝逐渐长大，直到有一天，她看不见妖怪，也忘记了和这个妖怪的往事，可这段口哨的前半段却没有被遗忘。稻穗让妖怪把口哨的后半段教给了她，并在安吉面前吹了出来。安吉听完口哨，瞬间恢复了记忆，一行人便带着安吉去找那只妖怪相认。分别已久的两人终于再次见面，同时众人也明白了之前调查的三个事件，都是这个妖怪为了让安吉开心才吩咐小弟去做的。众人回到了村庄，发现村里被什么人弄得一团乱，就在景太一行人展开追查时，之前遇到的黑衣人再次出现在他们的眼前。

峡谷にいるD－レックス/バッド坊や（根据版本而定）に会いに行こう！
1. 前往峡谷内右侧的平台，与目标妖怪对话。

ウォルナ－ビレッジに戻ろう！
1. 回到瓦尔纳村。

ウォルナ－ビレッジを襲った犯人をさがせ！
1. 进入旅馆。

インジャネ－ノを追いかけよう！
1. 前往村子左上方的角落与黑衣人对话会展开BOSS战。BOSS的打法和第二次一样。

アンジ－に声をかけてみよう！
1. 和安吉对话。
2. 前往村子左下方观看剧情。

ウォルナ－ビレッジのホテルに泊まろう！
1. 前往旅馆，和柜台的大妈对话选择第一项。

ウォルナ－ビレッジの教会に行こう！
1. 前往村子左上方的教堂前。

经过众人的努力，终于把黑衣人完全击倒，就在这时之前的妖怪英雄出现，向与景太一行人并肩作战的那只邀请。安吉让它尽管放心，自己已经长大了，能自己照顾好自己，于是妖怪就和妖怪英雄一起走了。离别之后，安吉邀请景太一行人在旅馆里住一晚再走，大家也就答应了。到了晚上，众人听到了从教堂方向传来的叫声，到达现场后发现黑衣人居然还活着，同时乔布鲨还在和它对峙。黑衣人告诉众人它的老大已经东山再起了，就在这时UFO出现并将它接走了。



第九章－英雄集结！拯救新妖魔都市吧！

（ヒ－ロ－集結！ニュ－妖魔シティを救え！）

众人望着离去的UFO目瞪口呆，只有稻穗兴奋得跳了起来，就在这时浮游猫赶来，告诉众人这个UFO也出现在了妖怪世界，正在向新妖魔都市逼近。乔布鲨让他们立即赶到妖果公司，在那里会有人接他们前往新妖魔都市。

USAの时计屋からヨップル社に向かおう！
1. 从美国的钟表店前往妖果公司。

ヨップル社の社长室に行こう！
1. 直行前往社长办公室。

ヨップル社のエントランス前に戻ろう！
1. 离开妖果公司。

ヒキコウモリの车でニュ－妖魔シティに行こう！
1. 和公司门口旁的宅蝙蝠（ヒキコウモリ）对话，选择第一项前往新妖魔都市。

终于到了新妖魔都市，乔布鲨说先去处理一点事情，让景太他们先参观一下都市，富含冒险细胞的一行人立马兴奋了起来。可没过多久，UFO就到达了都市的北边，于是众人立即赶往事发地点，看到了一群黑衣人，同时浮游猫赶到，和景太他们一起加入了战斗。

ニュ－妖魔シティを探检しよう！
1. 和阎魔离宫、天妇罗商店、妖果商店处的关键NPC对话。

北ブロックのビルに行こう！
1. 前往新妖魔都市北区，剧情过后有一场杂兵战。其中胖杂兵负责回复，最好优先解决。战斗结束后有一段剧情，妖怪“布力队长（ブリ－队长）”成为朋友。

黑衣人清完一波又来一波，数量也是只增不减，就在众人穷途末路时，一群妖怪英雄赶到，同时布力队长也带着妖怪破坏团的成员将众人救走。在破坏团的基地里，布力队长把破坏团的心得给众人重复了一遍，然后就让大家出门支援其他妖怪英雄的战斗。完成以下5个任务。

共斗！ワンダフルヒ－ロ－ズ！

1. 前往都市池塘边和两名英雄对话。剧情里有三场杂兵战，胜利即可完成任务。

共斗！デンジャラスヒ－ロ－ズ！

1. 前往都市右下方和两名英雄对话。直接进行和“ヤ－メルン邪先生”的BOSS战，战斗方法和之前一样。
2. 和两名英雄对话，和他们打一场。两名英雄的HP并不多，配合妖怪手枪可以速杀其中一个。若我方的妖怪已达30级，那么战斗就毫无压力。

共斗！ル－キ－ヒ－ロ－ズ！

1. 前往都市的天妇罗店门口的英雄对话，要和他打一场。
2. 打败天妇罗店和寿司店里的杂兵（每家店各2组）即可完成任务。

共斗！ストロングヒ－ロ－ズ！

1. 前往妖果公司的商店，会发生剧情展开杂兵战。
2. 剧情过后要和第六章BOSS的复制品战斗，打法和之前一样，但因为数量增多，所以它们的实力也不如从前，基本两三下就能干掉一个。

共斗！バスタ－ズチ－ム！

1. 前往都市池塘左侧和浮游猫对话，会展开BOSS战。BOSS为日本线第三章的BOSS，虽然打法一样，但实力比以前强了很多，还是要小心应对。
2. 追上逃跑的BOSS，追到最后还要再和它战斗一次。

暂时阻止了街上黑衣人的攻势，但破坏团的基地却遭到了黑衣人的攻击，于是一行人便急忙赶回基地，把敌人清理掉后，狛次郎冲了进来，说它在俱乐部的朋友被黑衣人挟持了，于是破坏团开始前往俱乐部夺回被挟持的人质。先完成以下任务，让手表升到A级。

Aランクへの试练！

委托人：妖果公司的前台妖怪
1. 和委托人对话。
2. 和妖果公司研究室里的新人妖怪对话。
3. 和食堂的上司妖怪对话。
4. 前往战斗房间和上司妖怪对话。
5. 进入围栏和里面的妖怪对话，选择第一项展开战斗。
6. 回到研究室和新人妖怪对话。

バスタ－ズハウスに救助へ向かえ！
1. 回到破坏团的基地，之后有一场杂兵战，胜利后妖怪“コマじろう”成为伙伴。

乗っ取られたクラブハウスを取り戻そう！
1. 前往俱乐部门口，和该处的黑衣人对话，会展开杂兵战。
2. 进入俱乐部到达最深处和目标妖怪对话（需要手表等级达到A）。剧情后展开BOSS战。

BOSS：カミナラス五郎

BOSS 的弱点为土属性，会在我方场地内放置雷云或障碍来阻碍我方人员的行动。BOSS 分为本体和鼓两个部位，战斗时要注意把锁定针对准 BOSS 本体进攻，攻击鼓是不会对其造成伤害的。BOSS 的 HP 被打剩一半时会即兴演奏（CG），之后能力会稍有提升。



众人战胜了占领俱乐部的妖怪并救回了狛次郎的朋友，就在此时，俱乐部的大屏幕上出现了一个自称要创造新世界的轰轰轰・神父（ゴゴゴ GF），原来它就是居于 UFO 中的大 BOSS，然后它操作 UFO 在妖魔都市中拉起了（没错）雄伟的大厦……

第十章 - 追梦者们（梦追うものたち）

那座大厦的周围有防护罩，即使是强大的妖怪英雄也无法突破，就在此时，轰轰轰・神父在都市的宣传板上播起了自己的 PV……

乔布鲨把众人叫到了破坏团的基地商量对策，乔布鲨想到一个好办法，众人先去找妖果公司的 CEO 伯格鲸，伯格鲸和乔布鲨讨论了一下，便领着大家去水族箱顶部找 Y 鲨（Y シャ－ク），原来它们打算借助 Y 鲨头部的钻头通过防护罩，可 Y 鲨在陆地上无法行动，稻穗提议建造一个 Y 鲨专用火箭，于是稻穗再次回到日本，和 USA 兔寻找那位许久不见的博士。

稻穗费尽周折终于找到了博士，并把他带回了妖果公司。三位天才聚集一堂，大家立即展开了作战会议，随后乔布鲨让景太一行人先去妖魔都市待机。

ヨップル社の社长室に行こう！
1. 前往妖果公司 CEO 的办公室。

ヨップル社のオ－シャンフロアに行こう！
1. 前往妖果公司的水族箱顶部和伯格鲸对话。

日本に戻ってヒュ－リ－博士をさがそう！
1. 回到日本，前往樱花中央市的福北医院，进入二楼左下方的病房。

福北病院の受付で博士の行き先を聞こう！
1. 询问医院一楼前台的 NPC。

博物馆で ヒュ－リ－博士をさがそう！
1. 前往博物馆的二楼，和左下方的黑人 NPC 对话。

おおもり山で ヒュ－リ－博士をさがそう！
1. 前往大森山山顶，和天文台的博士对话。

博士といっしょに ヨップル社に行こう！
1. 带博士回到妖果公司。

ヨップル社のミ－ティングル－ムに行こう！
1. 前往妖果公司的会议室和伯格鲸对话。

ニュ－妖魔シティのヨップルスト アに行こう！
1. 前往新妖魔都市的妖果商店门口和社员对话。

大家刚到都市没多久，乔布鲨三人就跟了过来，并告诉众人装备已经开发完成，之后 Y 鲨就带着它的装备飞了过来，和妖怪英雄们一起钻破了防护罩。好了，罪归祸首的轰轰轰・神父就在大楼顶上等着，一口气冲到楼顶吧！！

ゴゴゴ・ゴッドタワ－に突入だ！
1. 和眼前的 Y 鲨 Air 对话，选择第一项。

乘坐电梯完成以下 7 个任务。到达楼层需要通过转盘实行，去过的楼层以后可以直接到达，而且不会再被随机到。其中 11、22、33、44 层有道具；绿色数字的楼层都是任务专用；剩下的楼层均需要打败两组妖怪才能走出楼层。

激战！月のドリ－ムフロア
1. 和机器人对话，展开 BOSS 战。

BOSS：ワルボ V5
过去的白色机器人 BOSS 的强化版本，对应手段和以前一样。



脱出！火のドリ－ムフロア
1. 限定时间内推着购物车到达终点，遇到妖怪时时间暂停，可以放心应敌。

冒险！水のドリ－ムフロア
1. 乘坐木筏到达终点。

追迹！木のドリ－ムフロア
1. 和机器人对话选择第一项。
2. 在限定时间内找到在树林里乱跑的机器人。

公演！金のドリ－ムフロア
1. 和机器人对话并进行音乐小游戏，无论失败与否都算完成任务。

潜入！土のドリ－ムフロア
1. 避开监视机器人，到达终点，可以和途中的普通妖怪战斗。

疾走！太阳のドリ－ムフロア
1. 限定时间内到达终点，可骑上地图中的马加快速度并越过特殊地形。

终于到达了大楼的最顶层，此时马克胸前的石头发起了光，之前在面对 UFO 时也发生了这种情况。于是充满着好奇心的众人一起向轰轰・神父所在的房间前进。

ゴゴゴ・ゴッドファ－ザ－の部屋に向かおう！
1. 前往该层最深处的房间，会遇上以往的黑衣人 BOSS，这里要和它再打一次，不过它一开始就会以第二形态出现，战斗难度没有以往的那么高。

以前总是扰事的黑衣人 BOSS 再次拦在了景太一行人的面前，再次被打败后，它向众人道出了轰轰轰・神父的过去。原来轰轰轰・神父小时候是个善良的妖怪，也总喜欢 UFO 这类超自然现象的事物，但就因为相信这些，而被身边的其他妖怪歧视。黑衣人从小就和它非常要好，把这一切都看在了眼里，轰轰轰・神父也帮了黑衣人很多忙，在黑衣人看来，它就像是恩人一般，所以黑衣人想看看着神父创造新的世界，但看来是无法实现了。说完，黑衣人就消失了，只留下了房间里的轰轰轰・神父，还有尾随景太一行人之后的 FBY 二人组。

ゴゴゴ・ゴットファ－ザ－と决战だ！
1. 前往该层最深处的房间，调查门口选择第一项，剧情过后会展开两场 BOSS 战。

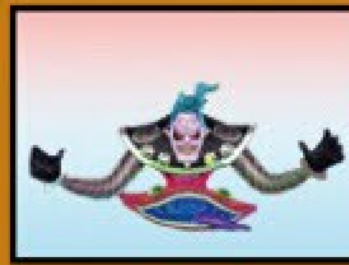
BOSS：ゴゴゴ GF

BOSS 的纵排攻击发生速度很快，走位时尽量不要让我方队员呈纵列。BOSS 还会在战斗中召唤 3 个血量很少的黑衣杂兵，其中一个身边有炸药的图标，击倒它的话，就可以直接把其他两个杂兵炸掉。另外 BOSS 还会使用令我方全体陷入异常状态的技能，为了战斗效率，最好及时把状态解除。



BOSS：空想ユメミガチ－ノ

战斗时，BOSS 会隔一段时间改变 UFO 的所在地（看背景判断），到达太阳的时候就会使用全场范围的全体攻击。除了这招外，BOSS 还有多种全体攻击，要时刻保证我方战斗人员的 HP 足够，尽量安排一名治疗型妖怪在场上，复活道具也要准备足够，以免不时之需。



轰轰轰神父被击败后，把在场的所有人转移到了 UFO 上，并让 UFO 飞上了太空。就在众人感叹"竟然上了宇宙"的时候，轰轰轰神父拿出了 UFO 的能源水晶，把里面的能源尽数吸收，借由自己的想象力，变成了一只巨大的妄想妖怪。可即使身怀着梦想，轰轰轰神父最后还是败在了景太一行人的羁绊下，然而它还是没有放弃，打算继续吸收 UFO 水晶的能量来强化自己，可自己的身体却早已支持不下去——消失了。"那么我们要怎么回去地球呢？"地缚猫刚说完，失去了操控的 UFO 开始坠落地球，好在妖怪英雄们同心协力，把 UFO 给拦了下来。

回到了妖果公司门口，一堆妖怪因为景太一行人的努力而举行了庆功宴，在这之后，稻穗和景太他们正式分别，各回各国。在一旁的 FBY 二人组看到了这一切，不由感叹不解之谜真多，然后就回美国吃寿司和天妇罗去了。

在美国的寿司 / 天妇罗店里，景太再次吃起了大餐，可在这之后，却听到了父亲因为英语水平低下的关系而被公司遣回日本的消息，一家人来美国转了一个暑假，又要回到樱花新镇去了……

另一边，乔布鲨在妖果公司的一次发布会中，宣布再次担任妖果公司的 CEO，并向在场人员介绍了本作还会有大型的资料更新，敬请期待！

通关后的要素

●可接受任务"S ランクへの升进！"，借此开启能收集 S 级妖怪的任务。

●可接受任务"うんがい镜をもっと身近に"，开启便携云外镜系统。

●两名主人公均可使用云外镜往返日本和美国。景太回到日本，日本的家开启，在美国房间里的一切（妖怪大辞典、床除外）全部搬回日本。

●开启第十一章，先去景太在美国的家里集合，再乘坐醉升机从诺兰珀尼峡谷左上方到达达摩之塔。



达摩之塔

到达塔前触发剧情，然后和眼前的 NPC 对话就可以挑战达摩之塔。达摩之塔共有 10 层，只能连续挑战，中途无法存档，从第六层开始，无论是战斗内外均不能使用回复和升级类道具。推荐队伍全员满级，备好至少 2 个回复型角色。若有 S 级妖怪“カンフ－マッハ”或者“スピ－ディ－W”能令后期的战斗轻松些许，因为它们不仅速度快，且回复的时候能同时回复两个单位，但它们的防御力很低，最好装上装备把防御力撑上去。能复活同伴的 S 级妖怪“センポクカンポク”也是个不错的选择，入手方法请参考前文的“神秘的下水道”。

第一层



敌人：だるまっちょ、だるだるま ×2

打法：非常简单的战斗。优先解决两侧较弱的敌人可以减少对方的输出。

第二层



敌人：ドケチング、魔ガサス ×2

打法：所有敌人均会使用令我方单位混乱的附身技能，高输出单位一旦中招要立即驱除附身，否则很容易造成自灭。

第三层



敌人：风魔猿、圣オカン ×2

打法：因为两侧的 A 级敌人回复能力极强，所以最好集中火力逐个击破，最后再对 S 级妖怪下手。

第四层



敌人：イッカク、かまいたち ×2

打法：S 级敌人为回复单位，要集中火力优先击破，然后再慢慢对付另外两个 A 级敌人。

第五层



敌人：酒呑童子

打法：敌人的攻击力非常高，要随时准备好道具回复。另外要注意它的必杀技范围呈直线，且会在原地留下伤害地形。

第六层



BOSS：怪盗ダルマント

打法：从本层开始均为 BOSS 战，而且无法使用回复道具，只能依靠回复型单位或升级来回复 HP。BOSS 是剧情 BOSS“ヤ－メルン邪先生”的强化版，打法也是完全一样。它有能抵消伤害的音符，使用必杀技时要特别注意，剩下的就是让我方全员混乱的必杀技，中招后要立即驱除，以免留下后患。

第七层



BOSS：つづらチュンだるま

打法：BOSS 是支线任务 BOSS“つづらチュン太夫”的强化版，打法完全一样。BOSS 依旧会丢出两个箱子给玩家选择，选中能给其造成大硬直，选错则回复。如果在选箱子的时候 BOSS 的 HP 只剩下一点点，那么可以用妖怪手枪无视回避直接将其击倒。

第八层



BOSS：だるべえま－べえ

打法：BOSS 是支线任务 BOSS“あおべえあかべえ”的强化版，打法完全一样，切记用锁定针指定它的头部再开战。BOSS 的红色状态会使用全体攻击的喷火，若我方有人 HP 过低的话要及时换人，等 BOSS 变回蓝色状态再放出来慢慢回复也不迟。

第九层



BOSS：ツノだるま

打法：本层的难度比上一层飞升了一大截。BOSS 是鬼时间里“黑鬼”的强化版，本来就已经很难打的黑鬼，经过了强化变得更加凶残。它的必杀技“恶梦だるまの金棒”会锁定我方一人来使用，被锁定的单位如果 HP 较少，就要立即换上 HP 多的单位来承受。

第十层



BOSS：坐・だるま师匠

打法：BOSS的防御力极高，我方的攻击力哪怕再高，一下也只能打十几二十点HP，所以能够百分比削减HP的妖怪手枪就成了本场战斗的主攻手，在手枪蓄力完成前，玩家要做的事情就是专心回避并回复我方角色。BOSS高几率使出的横劈攻击为全场范围，最好阵容里随时保持一个回复单位。除此之外BOSS每隔一段时间就会使用让我方全员一定几率无法行动的附身状态，此时最好先把候补人员换上阵，再来驱除附身状态。BOSS每隔一段时间会使出必杀技“だるまさんがころんだ”，在它把头转过来之前，要让我方单位走到蓝色格子内，否则结果就是全员秒杀，成功的话场地内会出现大量妖气球和回复球。关于妖怪手枪，为了保证命中率，候补人员里有扭扭族的妖怪最好，如果发现BOSS的硬币移动较慢，则可以用勇敢族或可爱族的子弹给予重创。

任务&委托一览

男主角接受的是任务，是自发进行的，需要找到关键人物获得情报触发；女主角接受的是委托，每个委托的第一步都要在侦探事务所内才能进行下去（因为要见委托人）。下面列出游戏中除主线流程之外的所有委托和任务。

任务——景太篇

USA横断！KKプラザ－ズの旅

出现条件	剧情到达第二章	报酬	豪气なうでわ
委托人	南蒙德地区学校附近的妖怪	备注	寿司版限定
经验值	920		

攻略

1. 用手表搜索委托人附近，找到妖怪并和它战斗。
2. 主线流程到达第三章后，在东卡修上方的山道处可找到委托人，搜索它们附近的妖怪再次战斗。
3. 主线流程到达第五章后，前往达米安农场可遇到委托人，搜索出它们附近的妖怪并对话。
4. 主线流程到达第八章后，在瓦尔纳村能找到委托人，先和妖怪“マイッカ－”成为朋友后再去找它们对话。
5. 主线流程到达第九章后，与新妖魔都市的寿司店前的委托人对话，进入寿司店里买“极上にぎり”给它们。
6. 再次和委托人对话，选择第一项展开战斗。直到战胜委托人和它成为朋友（无法使用任何手段增加成为好友的几率）才算任务完成，战斗每天只限一次。

トムニャンのUSAグルメツア－

出现条件	剧情到达第二章	报酬	豪气なうでわ
委托人	北匹兹塔地区公司前的妖怪	备注	天妇罗版限定
经验值	920		

攻略

1. 前往第三仓库超市买“クラブハウスサンド”给委托人。
2. 主线流程到达第三章后，在东卡修地区的超市前会遇到委托人，要进超市里买“デリシャスティック”给它。
3. 主线流程到达第五章后，委托人出现在东卡修地区的钟表店左侧，要进牛排店里买“サ－ロインステ－キ”给它。
4. 主线流程到达第八章后，在秘密基地的木筏旁能找到委托人，这次要回到日本的樱花中央市的汉堡店里买“モグモグバ－ガ－”给它。
5. 主线流程到达第九章后，与新妖魔都市的天妇罗店前的委托人对话，进入天妇罗店里买“极上てんぷら”给它。
6. 再次和委托人对话，选择第一项展开战斗。直到战胜委托人和它成为朋友（无法使用任何手段增加成为好友的几率）才算任务完成，战斗每天只限一次。

全部まるっとお见通し！

出现条件	剧情到达第四章	报酬	ようじゅつ超百科
委托人	南蒙德地区咖啡店外的肖恩	备注	白天
经验值	70		

攻略

1. 进入咖啡店。
2. 靠近两个女孩所在的桌子旁。
3. 用手表搜索出咖啡店里的妖怪并和它对话。
4. 前往东卡修地区，和牛排店前的妖怪对话，前往超市购买“デリシャスティック”给它。
5. 回到咖啡店里找之前的妖怪对话。

アイラブ・ユ－ラブ・ポップコ－ン

出现条件	剧情到达第四章	报酬	アイラブメリケンT
委托人	东卡修地区教堂外的女孩	备注	白天、晴
经验值	500		

攻略

1. 在白天时前往南蒙德的学校、东卡修的超市或北匹兹塔的市政机关周边，有几率看到一个拿着一摞爆米花的男孩，在他附近跑动就有几率让他摔倒，此时就有大几率在爆米花堆中捡到任务品，集齐10个后交给委托人。本任务建议后期开启云外镜网络系统后再做，因为云外镜可以直接通往这两个地方。判断男孩是否在的方法为：把地图缩放到最大，观察里面会移动的NPC。在市政机关时，若看到附近会移动的NPC只有1个，这就是那个男孩，如果看到3个移动NPC，那就前往学校周边。在学校地图的右下角若能看到移动的NPC，那么这就一定是那个男孩了。

白热！ピスタレ－ス

出现条件	完成第四章的关键任务“逆立ちコ－ラ饮みサイクリング”	经验值	190
		报酬	应用！カラテ讲座
委托人	北匹兹塔地区船店外的骑车男孩们	备注	白天

攻略

1. 再次和委托人对话，选择第一项开始自行车比赛，获得第一名胜利即可。完成后解锁自行车“ブル－スな自转车”。

Sランクへの升进！

出现条件	通关后，并完成任务“うんがい镜をもっと身近に”	报酬	あくまのしっぽ
委托人	－	备注	僵尸之夜的银行关卡的奖品就是任务要求的道具“金のこけし”
经验值	2250		

攻略

1. 进入妖果公司的大楼立即触发剧情，选择“はい”接受任务。
2. 前往手表工厂的研究室，和新人职员对话。
3. 收集道具金のこけし（报酬或宝箱）、ぜつぴん牛乳（温泉购买）、もんげ～ヒトダマ（从林猎人兑换交换）交给新人职员。
4. 前往CEO办公室和乔布鲨对话。
5. 回去和新人职员对话。

最后の妖怪サ－カス

出现条件	完成第四章的所有关于马戏团的关键任务，并在马戏团前的问答牌处召唤妖怪“ぶようじん坊”（团团坡道的隐秘空地能遇到，喜欢饭团）	委托人	北匹兹塔地区马戏团里的妖怪
		经验值	350
		报酬	ダンシングスタ－×3
		备注	夜晚才能触发该任务

攻略

1. 接受任务后，妖怪“アンラッキイさん”成为伙伴。
2. 在夜晚中，于北匹兹塔地区的汉堡店左侧、南蒙德地区的咖啡店右侧、东卡修地区的教堂墓地上方、达米安农场、诺兰珀尼峡谷下方的入口附近、马克的家的豪宅前找到6名妖怪马戏团成员。
3. 回到马戏团，观看最后的马戏表演即可完成任务，同时妖怪“ハッピィさん”成为伙伴。

のりもの酔うでしょう

出现条件	完成第八章安吉恢复记忆后	经验值	700
委托人	诺兰珀尼峡谷上方入口附近的直升机旁的妖怪	报酬	幸运のおまもり
		备注	－

攻略

1. 在峡谷内找到3个道具“だいじな齿车”。三个道具的位置分别位于峡谷的上、中、下部分，具体位置如下图。
2. 回去找委托人对话，出现直升机场。
3. 乘坐直升机到达场地左侧的直升机场。
4. 凌晨时前往东卡修的超市后台（第三章打BOSS的地方），和入口处的僵尸对话获得道具。
5. 回去找委托人即可完成任务，同时妖怪“ヨッチャ～”成为伙伴。



うんがい镜をもっと身近に

出现条件	剧情到达第九章
委托人	新妖魔都市右侧的云外镜
经验值	970
报酬	さよなら天使ちゃん

备注	需要先完成稻穗线的任务“正天寺の魂活パ－ティ”开启魂系统；完成任务得到的便携云外镜（ポケット うんがい）可以让主角在迷宫之外的地点任意移动到有云外镜的地方

攻略

1. 前往妖果公司的研究室，和新人职员对话。
2. 生成妖怪“かたのり小僧”（E 级，出现在微风山丘的车底，喜欢糖果）的魂后，回妖果公司和新人职员对话。

DJ-KJ

出现条件	剧情到达第十章
委托人	新妖魔都市的俱乐部里的妖怪 KJ
经验值	1420

报酬	コマしつぽ
备注	任务完成后，随时可以来这里找 KJ 进行音乐小游戏

攻略

1. 前往破坏团基地、妖果商店、妖魔都市左上方和关键 NPC 对话。
2. 回去找委托人。
3. 再次和委托人对话，选择第一项进行音乐小游戏，游戏结束即可完成任务。

大门教授と奇迹の扉

出现条件	完成第四章的任务“大门教授と魔神の部屋”
委托人	北匹兹塔地区左上方仓库里的大门教授
经验值	1800

报酬	流星のバッジ
备注	要完成这个任务，共需要 43 个门之球，把这里所有的门打开则需要 73 个

攻略

1. 得到 3 个门之球后和委托人对话。
2. 调查面前的门，消费 3 个门之球将其打开。
3. 进门后往右走，进入绿色门的房间一路走出来（最后的房间有一场战斗），打开一个需要 10 个门之球的门之后。继续进入下一个绿色门，这次前面两个房间均要打怪凑钱买钥匙才能通过。继续前行进入第三扇绿色门，这里要答对问题才能继续前进。最后的绿色门内需要钻破岩石才能前进，如果不慎钻开了围着妖怪的岩石，则会触发战斗。到最后的房间内和 NPC 对话战斗，通过房间后再和委托人对话即可完成任务。顺带一提，被岩石困住的妖怪虽然级别低，但等级都非常高，高级队伍被秒杀也是很正常的事。

大门教授と超文明 G の父さん

出现条件	完成任务“大门教授と奇迹の扉”
委托人	魔神之门内的大门教授
经验值	3400
报酬	メリケンブレ－ド

备注	完成任务后，可以在仓库门前的大门教授处，用 5 个门之球换取 1 个大经验球（大けいけんちだま）

攻略

1. 和委托人对话，消费 20 个门之球打开眼前的门。
2. 进门后有一段剧情。
3. 和大门教授对话，选择第一项展开 BOSS 战。

BOSS：异次元と－ちゃん

BOSS 共有 3 只眼睛，分别位于左手、右手和头部，3 只眼睛共享一条 HP 槽，当给予两侧眼睛的伤害足够，则可以打消这只眼睛，BOSS 也就不能用眼睛所在的部位攻击。BOSS 只会用右手给予我方附身效果，所以先攻击它的右手为妙（也就是我方左侧的眼睛）。BOSS 比较烦人的地方就是它的招式“四次元ワ－プ”，这招能让我方单位的位置移动，有时候还能强行更换候补上场，在蓄力必杀的时候遇到这招会非常麻烦。在 HP 极少的时候，BOSS 会使用全范围的技能“异次元パ－リ－ナイト”，要保持好我方单位的 HP 足够。



バスタ－ズの猛特训！

出现条件	通关后
委托人	破坏团基地的布力队长
经验值	1200

报酬	コスモセイル
备注	任务完成后，随时可以在阎魔离宫前的布力队长处玩捉人的小游戏

攻略

1. 和阎魔离宫前的布力队长对话。
2. 再次和布力队长对话，选择第一项开始小游戏，要求在 3 分钟内抓住 25 只妖怪（全场不止 25 只）。
3. 和浮游猫对话，选择第一项展开战斗，胜利后任务完成，浮游猫（フユニャン）成为伙伴。

大空のヒ－ロ－！ スカイシャリマン

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	新妖魔都市妖果商店楼顶的妖怪英雄
经验值	4000

报酬	神けいけんちだま
备注	寿司版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 前往妖果公司左上方的妖怪银行触发剧情，有一场杂兵战。
2. 在白天前往马克拉纳洞窟最深处（第五章 BOSS 战的位置）和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢寿司）才算完成任务。

小悪魔ヒ－ロ－！ サキちゃん

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	新妖魔都市妖果商店楼顶的妖怪英雄
经验值	4000

报酬	神けいけんちだま
备注	天妇罗版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 前往妖果公司左上方的妖怪银行触发剧情，有一场杂兵战。
2. 在白天前往马克拉纳洞窟最深处（第五章 BOSS 战的位置）和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢天妇罗）才算完成任务。

キュ－トヒ－ロ－！ バニ－・ミント

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	东卡修地区超市楼顶的妖怪英雄
经验值	2730

报酬	术の超秘传书
备注	寿司版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢甜品）才算完成任务。

ワンダ－ヒ－ロ－！ スピ－ディ－W

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	东卡修地区超市楼顶的妖怪英雄
经验值	2730

报酬	术の超秘传书
备注	天妇罗版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢披萨）才算完成任务。

闇夜のヒ－ロ－！ ハンゾウ

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	马克家豪宅地下通道右侧房间的妖怪英雄

经验值	2590
报酬	ふか～い汉方
备注	寿司版限定

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢寿司）才算完成任务。

マッドなヒ－ロ－！ ゼロ博士

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	马克家豪宅地下通道左侧房间的妖怪英雄

经验值	2590
报酬	ふか～い汉方
备注	天妇罗版限定

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢天妇罗）才算完成任务。

新人ヒ－ロ－！ D－レックス

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	诺兰珀尼峡谷中部高台上的妖怪英雄
经验值	2410

报酬	攻めの超秘传书
备注	寿司版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到获得合成道具“太古の DNA”才算完成任务。

新人ヒ－ロ－！ バッド坊や

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	诺兰珀尼峡谷中部高台上的妖怪英雄
经验值	2410

报酬	攻めの超秘传书
备注	天妇罗版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到获得合成道具“バッドボ－ル”才算完成任务。

最强のヒ－ロ－！ オリジン

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”

委托人	南蒙德地区左下方某建筑顶上的妖怪英雄

经验值	2270
报酬	ひっさつの超秘传书

备注	寿司版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢披萨）才算完成任务。

无敌のヒ－ロ－！ザ・シャ－ク

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”
委托人	南蒙德地区左下方某建筑顶上的妖怪英雄
经验值	2270

报酬	ひっさつの超秘传书
备注	天妇罗版限定。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能到达委托人的位置

攻略

1. 和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗。战斗一天只能进行一次，直到和委托人成为朋友（喜欢热狗）才算完成任务。

モ－グリニャンみいつけた！

出现条件	剧情进入第五章，持有道具“クポの实”经过莫库诺姆之森右上方的木桥
委托人	莫库诺姆之森的莫古力猫
经验值	250

报酬	グリ－ンマンゴ－×2
备注	クポの实要在莫库诺姆之森的妖怪NPC 处，对话时选择“スタミナムアルファ（超市有卖）”让它们打树掉落获得

攻略

1. 找出森林里的 5 个目标妖怪。
位置如下：
①初始位置右后方的树洞里（需要调整视角才容易看到）
②初始位置右边的丛林里
③地图左上方（在树洞后面）
④河流左侧的一个箱子里
⑤上一个的位置往下走，在一个秋千和熊娃娃的旁边
2. 回去找委托人，之后妖怪“モ－グリニャン”成为伙伴。



爆走！チョコボニャンレ－ス

出现条件	剧情进入第十章
委托人	新妖魔都市左侧的陆行鸟妖怪
经验值	1000

报酬	はやてのバッジ
备注	–

攻略

1. 在白天前往团团坂道正天寺右侧的秘密近道，和这里的老人对话获得道具。
2. 回去找委托人。
3. 再次和委托人对话进行自行车比赛，获得第一名胜利后任务完成，同时妖怪“チョコボニャン”成为伙伴。

もうひとりの自分

出现条件	得到第 3 期《NU》
委托人	南蒙德地区银行左上方，坐在长凳上的女孩
经验值	190

报酬	しましましっぽ
备注	在延绵长道中，从随机出现在道路旁的妖怪“モノマネキン”处（以脚朝天的形式栽在路旁）可拿到第 3 期《NU》

攻略

1. 到北匹兹塔地区的汉堡店前台处找关键 NPC 对话。
2. 到南蒙德地区的咖啡店旁的篮球场找关键 NPC 对话。
3. 到北匹兹塔地区的玩具店里找关键 NPC 对话。
4. 于晴天的夜晚来到北匹兹塔地区的右上角会触发剧情并进入战斗，战斗胜利后任务完成。

奇妙な森の祭典

出现条件	通关并拿到第 10 期《NU》
委托人	东卡修地区坐在超市门口左侧的女孩

经验值	2400
报酬	金のこけし

备注	委托人只在白天出现；青叶原的喵 KB 剧院前的问答牌处召唤妖怪“まぼ老师”（C 级，在樱花 EX 树旁的树上可遇到，喜欢面包），和它对话可前往青叶原的妄想世界，在妄想世界的便利店里，和最下面的路人 NPC 对话即可拿到需要的《NU》

攻略

1. 接受任务后，需要和在美国各处随机出现的蘑菇大妈偶遇 4 次并对话，这里有个高效率的方法：前往市政机关右下方的斑马线前就有几率见到关键 NPC。若她不出现，只需反复沿着斑马线在两个地区往返即可刷出。
2. 前往秘密基地上方的莫库诺姆之森，到地图右侧找刚才的 NPC 对话。
3. 进入森林深处和关键 NPC 对话。
4. 找到以下角色对话并交出任务品，需要 40 个可疑蘑菇才能全部完成（下文括号里的为所需数量），数量不够可以参照任务步骤 1 的方法反复刷。
●南蒙德地区银行后方的小道一直往左走，坐在三角花坛处的大姐姐。（3 个）
●北匹兹塔地区豪华游轮前的水手。（3 个）
●东卡修地区天妇罗店屋顶上的老人，需要直升机才能上去。（3 个）
●达米安农场左上方的猪。（1 个）
●马克家二楼左侧尽头房间内的妹子。（4 个）
●瓦尔纳村旅馆外侧 2 楼的大姐姐。（3 个）
●青叶原女仆咖啡厅的女仆。（1 个）
●仅限白天，微风山丘公园内滑梯旁坐在长椅上的高中生。（1 个）
●仅限白天，团团坡道右下方河边钓鱼的人。（4 个）
●日本田园车站左下方的猫。（1 个）
●新妖魔都市俱乐部里的 KJ，要先完成任务“DJ–KJ”。（1 个）
●新妖魔都市阎魔离宫前的布力队长，要先完成任务“バスタ－ズの猛特训！”。（1 个）
●妖果公司饭堂最右侧的女职员。（2 个）
●夜晚的樱花中央市的小酒吧的老板娘。（2 个）
●仅限白天，樱花住宅区文花家（フミカのいえ）2 楼的文花。（10 个）
5. 回到森林的最深处找委托人对话。
6. 再次和委托人对话，选择第一项即可完成任务。

雨の夜空を驱ける UMA

出现条件	得到第 14 期《NU》
委托人	瓦尔纳村警局里的保安

经验值	980
报酬	大けいけんちだま

备注	夜晚才能接受任务。需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统，乘坐直升机来到樱花中央市右侧的隧道顶上的降落点，和最右侧的妖怪对话可拿到第 14 期《NU》。

攻略

1. 找警局下方马圈左侧的大叔、酒馆的前台大妈、诺兰港口左下方的大哥哥对话获取情报。
2. 在下雨天的夜晚前往诺兰珀尼峡谷的人面岩前和此处的妖怪对话即可完成任务。雨天可反复在家里睡觉到晚上（夜まで寝る）来刷，天气信息可从菜单的“おてんき”一项观看。也可以准备妖怪“雨女”（C 级，在雨天的大森山草丛里可遇到，喜欢饮料），在北匹兹塔地区左上方炮台前的问答牌处将其召唤，把天气改为雨天。

见てはいけない男

出现条件	得到第 19 期《NU》
委托人	南蒙德地区学校门口的大个子男孩
经验值	1840
报酬	宝石しっぽ

备注	白天才能接受任务。需要先做稻穗的委托“采妖面接试验！”，在左侧楼梯的最顶层，有个坐在楼梯上的妖怪，和它对话即可获得第 19 期《NU》。

攻略

1. 找北匹兹塔的汉堡店左侧、汉堡店内和公司大楼左侧的关键 NPC 获取情报。
2. 前往学校教学楼的东座，找到大个子男孩对话。
3. 夜晚时来到北匹兹塔地区的汉堡店后面的小巷里找委托人对话，选择第一项。
4. 直走出小巷再左转触发剧情即可完成任务，妖怪“ウイスパ－”成为伙伴。

委托——稻穗篇

48 枚の生写真

出现条件	剧情进入第四章
经验值	4800

报酬	アコガレおめめ
备注	–

攻略

1. 在喵 KB 剧院前找委托人对话。
2. 寻找 48 张照片（均为地上的蓝色闪光点），具体位置如下。

青叶原



▲商店后面的小道中间。□



▲侦探事务所出门过马路后往上走。□



◀地图左下方的空地。□

樱花住宅区



▲樱花小学的游泳池旁，需要经过体育馆才能到达。□



▲花店左下角的空地。□



▲景太家和花店中间的民房花园内。□



▲从地图右下角的河边小道上。□

团团坡道



▲正天寺左侧的房子前。□



▲熊岛家上方的空地里。□



▲地图左下方。□

樱花中央市



▲运动俱乐部旁的坡道下。□



▲地图右下方。□



▲街机厅左侧的天桥上。□

跑腿巷



▲便利店左上方的小空地。□



▲横向大马路的最左侧。□



▲废弃医院左上方的停车场里。□

微风山丘



▲自家楼下的停自行车的地方。□



▲地图左上方的房子外。□



▲高级公寓的平台上。□



▲博物馆后面的空地。□

樱花 EX 树



▲上层道路的右下方。□



▲通往下层楼梯的右边。□



▲以上层道路为中轴，上一个位置的对侧。□

田园站



►地图左下方。□

毛马本站



►车站外的长凳左侧。□

南蒙德地区



▲邮局左下方的停车场内，要走到下面绕进停车场。□



▲学校左侧（围栏内）。□



▲地图左上方，警察局后面的空地。□



▲地图右下方的住宅区，某个民房的花园内，需要从左侧的围栏处钻进去。□

东卡修地区



▲地图左下方的存档点往下走。□



▲教堂下面的民房平台上。□



▲超市后停车场的右上方。□



▲教堂上方的池塘边。□

北匹兹塔地区



▲港口的栈桥。□



▲地图右上方的喷水池里。□



▲公司大楼后面的停车场。□



▲地图左下方的停车场。□

达米安农场



▲池塘边的桥上。□



▲地图左下方的小屋右边。□

诺兰港口



►地图下方的两个NPC中间。□

马克的家



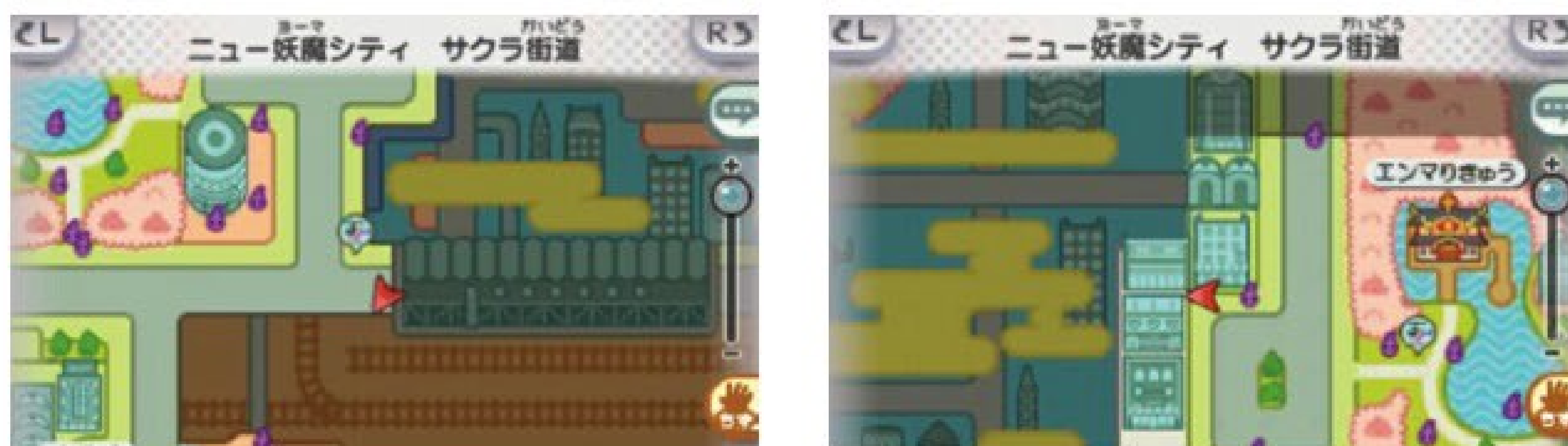
►入口前喷泉的左边。□

瓦尔纳村



▲旅馆后面的空地。□　▲杂货店左侧民房的外侧楼梯上。□　▲地图右下方的马圈前。□

新妖魔都市



▲传送点右下方的角落。□　▲阎魔离宫左侧的人行道上。□



▲地图左下方。□　▲寿司店屋顶，要从侧面的梯子爬上去。□

3. 把找到的任务品交给委托人
4. 再次和委托人对话，选择第一项进入战斗，战斗胜利即可完成任务，同时妖怪“マスタ－ニャ－ダ”成为伙伴。

妄想アオバでつかまえて

出现条件	剧情进入第四章	备注	要先在青叶原的喵 KB 剧院前的问答牌处召唤妖怪“まぼ老师”(C 级，在樱花 EX 树旁的树上可遇到，喜欢面包)，和它对话才能前往委托人所在的妄想世界
经验值	110		
报酬	ひっさつの秘传书、セラピア番宣ポスタ－		

攻略

1. 在妄想世界的车站前和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项开始小游戏，在 3 分钟内找到 20 个人即可完成任务。

妄想アオバでまたつかまえて

出现条件	完成委托“妄想アオバでつかまえて”	报酬	ゾンビニャンの声、れ－にゃ等身大 POP
经验值	260	备注	–

攻略

1. 在妄想世界的喵 KB 剧院前和委托人对话。
2. 再次和委托人对话，选择第一项开始小游戏，在 3 分钟内找到 10 个ナメ吉即可完成任务。

とび跳ねる大捜査线

出现条件	剧情进入第五章	报酬	大けいけんちだま
经验值	350	备注	白天才能进行该任务

攻略

1. 前往樱花第一小学的教学楼左侧和委托人对话，要求找到 5 只兔子。
2. 在学校的体育馆前、操场的球门前、沙池旁可找到 3 只兔子，然后回去和委托人对话。
3. 前往大森山神社的左上方和关键 NPC 对话。
4. 进入地图左上方的废弃隧道，前进没多远就能找到一只兔子，还能得到废弃隧道的钥匙 (废トンネルの扉のカギ)。
5. 一路前进到洞窟上层，打开门后触发剧情。
6. 和眼前的妖怪对话展开 BOSS 战。

BOSS：あおべえあかべえ



战斗时要锁定 BOSS 中间的头部攻击，如果不小心打中 BOSS 周围的鬼火，那么它会立即对攻击单位释放技能“鬼火カウンタ－”，在原地留下具有持续伤害效果的火焰地形。当它使用技能“鬼火シャッフル”的时候，就会进行形态转换，两个形态的差别不大，但只有红色状态才会使用随机 4 格范围(正中间为安全地带)的技能“あかべえ大喷火”。
7. 回学校和委托人对话即可完成任务。

正天寺の魂活パ－ティ

出现条件	–	报酬	ふか～い汉方
经验值	300	备注	任务完成后开启魂系统

攻略

1. 前往团团坂道的正天寺，与里面的和尚对话。
2. 前往樱花住宅区的邮局，把任务品交给柜台，再回去和委托人对话。
3. 一天后再来正天寺与委托人对话，之后剧情中的选项与获得的魂有关。
4. 再次和委托人对话即可完成任务。

おんぼろ屋敷をかけぬけて

出现条件	–	报酬	セミ忍刀
经验值	730	备注	–

攻略

1. 前往团团坂道地图上方的破房子，调查门口发生剧情。
2. 追寻逃走的妖怪，从房子最左侧的小门可进入房屋内，妖怪会逃走多次，追到最后会与其展开战斗，胜利后得到屋子的钥匙“おんぼろ屋敷のカギ”。
3. 回到一楼，用钥匙打开正中房间的门，走进去后触发剧情。
4. 和眼前的巨大妖怪对话，选择第一项触发 BOSS 战。

BOSS：つづらチュン太夫



BOSS 自带两个箱子小兵，可以优先清理。战斗中 BOSS 会时不时地把两个小兵丢到我方场地左右上角给我方选择，需要在下屏把战斗单位移动到箱子处打开，选对的话能对 BOSS 造成伤害，反则 BOSS 回复 HP，什么都不选的话 BOSS 必定回复，而且选择的期间 BOSS 必定回避所有攻击，尽早选了为妙。BOSS 有时也会拖着箱子给玩家选择，若长时间不攻击箱子的话，箱子会爆炸，给我方全体造成伤害。

ウロタケ先生のゆううつ

出现条件	剧情进入第 7 章	报酬	ふか～い汉方、セラピアメット
经验值	480	备注	–

攻略

1. 前往微风山丘的公园的池塘右下方找委托人对话。
2. 前往青叶原的动漫堂找关键 NPC 对话。
3. 前往樱花 EX 树的展望台的右下角和关键 NPC 对话。
4. 在美国的北匹兹塔地区的第三仓库超市的雪糕店里，购买“レインボ－ソフト”给关键 NPC。
5. 和妖怪“あしたガ－ル”成为朋友 (D 级，在美国地区的消防栓处可遇到，喜欢雪糕) 后再来找关键 NPC。
6. 回到微风山丘的公园找委托人对话。

汤けむり宫ばなれ事件

出现条件	剧情进入第 7 章	报酬	妖精のゆびわ、コスプレウィッグ
经验值	460	备注	–

攻略

1. 前往团团坂道的澡堂找委托人对话。
2. 进入 2 楼的女澡堂最深处，用手表搜索出妖怪并和它对话。
3. 再次和妖怪对话，选择第一项展开战斗。
4. 和妖怪“あしたガ－ル”成为朋友 (在南蒙德地区的 BBQ 花园可遇到，喜欢雪糕) 后，回到原地按 A 键调查。
5. 第二天再回到召唤妖怪的地方会触发剧情。
6. 回到前台跟委托人报告。

地下に眠る宍い

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”	报酬	メリケンロッド
经验值	3400	备注	–

攻略

1. 到樱花小学 3 楼右侧的图书馆里找委托人对话。
2. 前往樱花中央市的私塾近路，在中间用手表搜索找出隐藏道路。
3. 进入下水道，和最深处的妖怪对话。
4. 再次和妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“ヤミまろ”成为伙伴。
5. 回图书馆找委托人对话。

本家军大将！大ガマの捜索

出现条件	通关并完成任务“S ランクへの升进！”	报酬	大地のおまもり
经验值	2500	备注	–

攻略

1. 找微风山丘的公园下方的妖怪对话。
2. 找樱花住宅区的花店左下方的妖怪对话。
3. 找团团坂道右下角的妖怪对话。
4. 前往达米安农场池塘边，和此处的妖怪对话。
5. 再次和妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“大ガマ”成为伙伴。

元祖军大将！土蜘蛛の说得

出现条件	完成任务“本家军大将！大ガマの捜索”	报酬	月光のゆびわ
经验值	2500	备注	–

攻略

1. 从微风山丘前往大森山，在山腰处的河边和关键 NPC 对话。
2. 前往跑腿巷的馒头店，会有一段剧情。
3. 和妖怪“ホノボ－ノ”成为朋友 (C 级，在樱花住宅区的树上可遇到，喜欢面包) 后，回来和关键 NPC 对话。
4. 在元祖馒头店购买馒头后，回到大森山的山腰和关键 NPC 对话，选择第一项交出馒头。
5. 再次和妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“土蜘蛛”成为伙伴。

おキツネさまの祟り！？

出现条件	通关并完成任务“Sランクへの升进！”
经验值	2500
报酬	雷鸣のバッジ
备注	晴天时才能完成任务第一步；此任务后可以自由进出夜晚的樱花小学教学楼

攻略

1. 到微风山丘的公园左下方和委托人对话。
2. 前往樱花小学教学楼1层的教师办公室，和这里的老师对话，得到道具“さくら小学校のカギ”。
3. 于夜晚来到小学的楼顶，和这里的妖怪对话。
4. 再次和妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“**キュウビ**”成为伙伴。
5. 早上到微风山丘的公园和委托人对话。

さらなる强敌を求めて

出现条件	通关并完成任务“Sランクへの升进！”
经验值	2500
报酬	彗星のうでわ
备注	需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能完成任务

攻略

1. 前往大森山神社的妖怪扭蛋机处和委托人对话。
2. 前往樱花住宅区的面包店、微风山丘的博物馆2楼右侧、侦探社左下方的楼顶（需要直升机）。
3. 回去找委托人对话。
4. 再次和委托人对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“**オロチ**”成为伙伴。

漆黑の闇にのまれし者

出现条件	通关并完成任务“Sランクへの升进！”
经验值	2500
报酬	彗星のうでわ
备注	需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能完成任务

攻略

1. 前往大森山神社，乘坐直升机到达场景右上方的降落点，往左走前往瀑布深处（需要火焰钻头）。
2. 和洞窟深处的妖怪对话（需要金刚钻头）。
3. 再次和该妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“**ヤミキュウビ**”成为伙伴。

圣なる光をまといし者

出现条件	完成任务“さらなる强敌を求めて”
经验值	5000
报酬	メリケンシ－ルド
备注	需要先完成任务“のりもの酔うでしょう”开启直升机系统才能完成任务

攻略

1. 前往大森山神社，乘坐直升机到达场景右上方的降落点，往左走前往瀑布深处（需要火焰钻头）。
2. 和洞窟深处的妖怪对话（需要金刚钻头）。
3. 再次和该妖怪对话，选择第一项展开战斗，胜利后妖怪“**ヒカリオロチ**”成为伙伴。

采妖面接试验！

出现条件	通关后
经验值	6000
报酬	ジバはらまき
备注	需要妖怪“大山砂夫”，该妖怪只能合成获得，素材为妖怪“砂男”和道具“砂ス－ツ”。砂男位于大森山的草丛中，砂ス－ツ则是团团坡道糖果店抽奖的最末奖，抽奖方法参照XX页。

攻略

1. 凌晨时前往樱花新镇的公司大楼1层和委托人对话。
2. 前往楼层正上方，用手表搜索附近的问答牌，回答“**おおやますなお**”，并召唤大山砂夫。
3. 沿着眼前的道路上到最顶层，和门口的社员对话。
4. 进入大门即可触发剧情，对话中的任意选项均对结果无影响。
5. 和日ノ神对话，选择第一项触发BOSS战。

BOSS：日ノ神

BOSS不怎么进行攻击，一般都是召唤妖怪或公司社员辅助战斗，自己则在后面屯必杀。打倒用枪的社员，在场地内会留下枪道具，捡起它即可对BOSS造成连续伤害。另外，召唤的妖怪只出现在敌方最前排，BOSS则在场地正中央，若能用必杀技范围为前两排的妖怪能事半功倍。BOSS的HP被削减到一定值后，就会开启无敌防护罩，并蓄力让HP全回复的必杀技“三时间睡眠チャ－ジ”，此时若能捡到社员留下的枪，则能破除防护罩并对其造成硬直。



どんちゃん祭りの招待状

出现条件	剧情进入第7章，妖怪手表的等级到达B级
经验值	760
报酬	おまつりハチマキ
备注	在白天的时候前往大森山神社闲逛就有几率遇上咚酱（どんちゃん），之后自动开始委托。完成委托后往下走可见到云外三面镜（うんがい三面镜），与其对话选择第一项即可回到原本的世界。以后也可以通过它来到祭典会场，每天还能和咚酱战斗一次

攻略

1. 和神社前的咚酱对话。
2. 再次和咚酱对话，选择第一项开始战斗。
3. 再次和咚酱对话会展开音乐小游戏，完成小游戏即可。

实用技巧

关于一天一次的事件

诸如神社投钱、抚摸金蛋、玩音乐小游戏得奖品等一日只限一次的事件，其实两名主人公可以分别进行一次，也就是说每个音乐小游戏一天可以获得两次奖励。神社投钱、摸金蛋出现的稀有妖怪也可以挑战两次，然而两名主人公的所有物品共享，所以所谓的一天一次，可以说是双倍的快乐。

反复无常门

发现反复无常门后，可以站在其所在位置存档，然后开门进去，如果不是自己想进入的房间，则可以按Start/Select选择第二项返回标题菜单载入进度。载入进度后反复无常门仍然在自己面前，如此反复可以进入自己想进的房间。S级怪魔族所在的修罗房间可以用这种方法刷出来。

获得大量经验值的方法



当手表等级达到S后，有时在微风山丘或南蒙德地区的树上能找到C级、名为“ボ－坊”的粉红色特殊妖怪。它的经验值高达20000，战斗时可以用比较弱的阵容拖节奏，等它用必杀技对我方附身后，反复刷出“超**ラッキ－**”驱除附身状态来额外增加经验值，若能戳破空中的妖气球，得到加倍经验的话效果更佳。

附录

冒险篇

持有物品图鉴

食物类

图标	名称	种类	回复HP/妖气	加入几率	获得方式
	うめおにぎり	饭团	最少	最低	日本便利店
	たかなおにぎり		最少	最低	日本便利店
	いくらおにぎり		中	低	日本便利店
	あいじょう天むす		多	最高	微风山丘的便利店（需要完成右侧的妖怪问答牌）
	サンドイッチ	面包	少	最低	日本便利店
	クリ－ムパン		最少	低	樱花住宅区的面包店、大森山的庙会店铺
	ブル－ベリ－ベ－グル		少	低	北匹兹塔地区的仓库超市
	フランスパン		中	高	樱花住宅区的面包店、南蒙德地区的杂货店、北匹兹塔地区的仓库超市、大森山的庙会店铺

图标	名称	种类	回复 HP/妖气	加入几率	获得方式
	咖喱饭パン		少	高	樱花住宅区的面包店、大森山的庙会店铺
	クラブハウスサンド	面包	多	高	北匹兹塔地区的仓库超市
	アッカンベーグル		多	最高	樱花住宅区的面包店、大森山的庙会店铺
	10 円ガム		最少	最低	团团坡道的糖果店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	ねりあめ		最少	最低	团团坡道的糖果店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	大きなえびせんべい		最少	低	团团坡道的糖果店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	ドロップ缶	糖果	最少	高	团团坡道的糖果店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	かき冰		中	高	美国的流动甜品店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	虹色ジェリービーンズ		中	高	东卡修地区的超市、北匹兹塔地区的便利店、美国的流动甜品店
	りんごあめ		中	最高	美国的流动甜品店、大森山的庙会店铺、美国的流动甜品店
	牛奶		少	最低	团团坡道的澡堂、大森山的庙会店铺
	コーヒー牛奶	牛奶	中	低	团团坡道的澡堂、大森山的庙会店铺
	フルーツ牛奶		中	高	团团坡道的澡堂、大森山的庙会店铺、瓦尔纳村的杂货店
	ぜつぴん牛奶		最多	最高	团团坡道的澡堂、大森山的庙会店铺
	ヨカコーラ		少	最低	日本便利店和自动贩卖机、北匹兹塔地区的便利店、大森山的庙会店铺
	妖绿茶		少	最低	日本便利店和自动贩卖机、北匹兹塔地区的便利店、大森山的庙会店铺
	荣妖ドリンク		少	最低	微风山丘隧道旁的自动贩卖机、大森山的庙会店铺
	ドクターラッパー	饮料	中	低	青叶原左上方的自动贩卖机、北匹兹塔地区的便利店
	ヨカコーラ 2L		多	高	东卡修地区的超市
	ヨキシマムゴッド		最多	最高	自动贩卖机购买任意物品时有几率出现
	汉堡包		少	最低	樱花中央市的汉堡店
	チーズバーガー		少	低	樱花中央市的汉堡店
	スターバーガー		中	低	北匹兹塔地区的汉堡店和便利店
	ダブルバーガー	汉堡包	中	高	樱花中央市的汉堡店
	スターバーガ—DX		多	高	北匹兹塔地区的汉堡店
	モグモグバーガー		多	最高	樱花中央市的汉堡店
	スターバーガ—EX		最多	最高	北匹兹塔地区的汉堡店
	カップラーメン		最少	最低	日本便利店、东卡修地区的超市
	とんこつラーメン		中	低	跑腿巷的拉面店
	チャーシューメン	拉面	多	高	跑腿巷的拉面店
	スペシャルラーメン		最多	最高	跑腿巷的拉面店
	かっぱ巻き		最少	最低	跑腿巷或新妖魔都市的寿司店
	エビ		少	低	跑腿巷或新妖魔都市的寿司店
	カリフォルニアロール		中	低	北匹兹塔地区或新妖魔都市的寿司店
	たまご		最少	低	跑腿巷、新妖魔都市或北匹兹塔地区的寿司店
	いくら	寿司	中	高	跑腿巷或新妖魔都市的寿司店
	えんがわ		中	高	跑腿巷、新妖魔都市或北匹兹塔地区的寿司店
	うに		中	高	跑腿巷的寿司店
	大トロ		多	最高	跑腿巷、新妖魔都市或北匹兹塔地区的寿司店
	极上にぎり		最多	最高	新妖魔都市的寿司店
	ぎょうざ	中华料理	少	最低	跑腿巷的中华料理店

图标	名称	种类	回复 HP/妖气	加入几率	获得方式
	レバニラ		中	低	跑腿巷的中华料理店
	カニ玉	中华料理	多	高	跑腿巷的中华料理店
	エビチリ		多	最高	跑腿巷的中华料理店
	にんじん		最少	最低	跑腿巷的蔬菜店、北匹兹塔地区的仓库超市
	きゅうり		最少	低	跑腿巷的蔬菜店、北匹兹塔地区的仓库超市
	たけのこ		多	高	跑腿巷的蔬菜店
	スイートコーン	蔬菜	中	高	南蒙德地区的杂货店、北匹兹塔地区的仓库超市、大森山庙会的店铺
	アボカド		最少	高	南蒙德地区的杂货店、北匹兹塔地区的仓库超市
	グリーンマンゴー		最多	高	莫库诺姆之森的 NPC 打树掉落
	まつたけ		最多	最高	掉落物获得
	とりもも		少	最低	跑腿巷的肉店、北匹兹塔地区的仓库超市、大森山的庙会店铺
	ポークステーキ		最多	最低	东卡修地区的牛排店
	豚バラブロック		中	低	跑腿巷的肉店、北匹兹塔地区的仓库超市、大森山的庙会店铺
	牛タン	肉	多	高	跑腿巷的肉店、大森山的庙会店铺
	サーロインステーキ		最多	高	东卡修地区的牛排店
	特上しもふり		最多	最高	跑腿巷的肉店、北匹兹塔地区的仓库超市、大森山的庙会店铺
	シャトーブリアン		最多	最高	东卡修地区的牛排店
	アジのひもの		最少	最低	樱花住宅区的鱼店
	ブリの切り身		少	低	樱花住宅区的鱼店
	ムール贝		少	低	樱花住宅区的鱼店、北匹兹塔地区的仓库超市
	ロブスター	水产	最多	低	北匹兹塔地区的仓库超市
	しんせんなウニ		最多	高	樱花住宅区的鱼店
	キングサーモン		最多	高	北匹兹塔地区的仓库超市、东卡修地区的超市
	极上マグロ		最多	最高	樱花住宅区的鱼店
	チキンカレー		多	最低	樱花中央市的咖喱饭店
	マトンカレー	咖喱饭	最多	低	樱花中央市的咖喱饭店
	シーフードカレー		最多	高	樱花中央市的咖喱饭店
	ナマステカレー		最多	最高	樱花中央市的咖喱饭店
	チーズケーキ		中	最低	樱花中央市或南蒙德地区的咖啡厅、美国的流动甜品店
	カップケーキ		中	最低	南蒙德地区的咖啡店、北匹兹塔地区的便利店、美国的流动甜品店
	ショートケーキ		中	低	樱花中央市的咖啡厅、南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	ママのチェリーパイ		中	低	南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	わらびもち		最少	低	日本的流动甜点铺
	ロイヤルパンケーキ	甜品	多	高	樱花中央市的咖啡厅、南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	特大ジャンボパフェ		最多	最高	樱花中央市的咖啡厅、南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	チョコバナナ		中	低	东卡修地区超市右上方的问答牌
	元祖まんじゅう		最少	最低	跑腿巷的元祖馒头店
	本家まんじゅう		最少	最低	跑腿巷的本家馒头店
	真打最中		少	低	美国的流动甜品店
	ほっこりだいこん	关东煮	最少	最低	日本的流动关东煮店铺（人）
	味しみたまご		最少	最低	日本的流动关东煮店铺（人 + 怪）

图标	名称	种类	回复HP/妖气	加入几率	获得方式
	やわらか牛スジ	关东煮	最少	低	日本的流动关东煮店铺（人＋怪）
	极上のおでん		中	最高	日本的流动关东煮店铺（怪）
	かけそば	荞麦面	多	低	青叶原的荞麦面店
	ざるそば		中	低	青叶原的荞麦面店
	にしんそば		多	高	青叶原的荞麦面店
	鸭せいろそば		最多	最高	青叶原的荞麦面店
	じゃがじゃがチップス	零食	最少	最低	樱花中央市的雪女酒吧（夜）
	キャラメルピ－ナッツ		中	最低	北匹兹塔地区的便利店、美国的流动甜品店、东卡修地区的超市
	パリうまスナック		少	低	樱花中央市的雪女酒吧（夜）
	どっさりチ－ズコ－ン		少	高	樱花中央市的雪女酒吧（夜）
	ごきげんポップコ－ン		多	高	美国路上捧着爆米花的男孩（具体参考前文“散落在地上的食物”）
	雪かきビ－		中	最高	樱花中央市的雪女酒吧（夜）
	巧克力棒	巧克力棒	最少	最低	团团坂道的糖果店、南蒙德地区的杂货店、美国的流动甜品店
	巧克力棒いちご味		最少	低	团团坂道的糖果店、南蒙德地区的杂货店、美国的流动甜品店
	巧克力棒プレミアム		少	最高	团团坂道的糖果店、美国的流动甜品店
	雪糕	雪糕	最少	最低	樱花中央市的日落广场负一楼、北匹兹塔地区的便利店和仓库超市、美国的流动甜品店
	ベリ－ベリ－ソフト		少	低	樱花中央市的日落广场负一楼、北匹兹塔地区的便利店和仓库超市、美国的流动甜品店
	レインボ－ソフト		中	高	北匹兹塔地区的仓库超市、美国的流动甜品店
	スペシャル☆サンデ－		中	最高	北匹兹塔地区的仓库超市、美国的流动甜品店
	甜甜圈	甜甜圈	最少	最低	日本便利店、南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	ねじねじド－ナツ		最少	最低	南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	チョコっとド－ナツ		少	低	南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	宇宙ド－ナツ		中	最高	南蒙德地区的咖啡店、美国的流动甜品店
	ハイチ－ズピザ	披萨	最多	最低	北匹兹塔地区的披萨店
	マルゲリ－タピザ		多	低	北匹兹塔地区的披萨店
	ガ－リックチキンピザ		最多	高	北匹兹塔地区的披萨店
	カリカリベ－コンピザ		最多	高	北匹兹塔地区的披萨店
	满点スタ－ピッツァ		最多	最高	北匹兹塔地区的披萨店
	ブレ－ンドッグ	热狗	少	最低	北匹兹塔地区的便利店、美国的流动热狗店
	ハンバ－グドッグ		中	低	美国的流动热狗店
	ホットチリドッグ		中	高	美国的流动热狗店
	特选スペシャルドッグ		多	最高	美国的流动热狗店
	ボロネ－ゼ	意大利面	多	低	北匹兹塔地区的仓库超市和便利店
	カルボナ－ラ		少	低	北匹兹塔地区的仓库超市
	ジェノベ－ゼ		最多	高	北匹兹塔地区的仓库超市
	ボンゴレビアンコ		最多	高	北匹兹塔地区的仓库超市
	三ツ星ペスカト－レ		最多	最高	北匹兹塔地区的仓库超市
	なすの天ぷら	天妇罗	最少	最低	东卡修地区、新妖魔都市的天妇罗店
	かぼちゃの天ぷら		最少	最低	东卡修地区、新妖魔都市的天妇罗店
	かしわ天		最少	低	东卡修地区、新妖魔都市的天妇罗店
	キスの天ぷら		最少	低	新妖魔都市的天妇罗店

图标	名称	种类	回复HP/妖气	加入几率	获得方式
	イカの天ぷら	天妇罗	少	低	东卡修地区、新妖魔都市的天妇罗店
	あなごの天ぷら		中	高	新妖魔都市的天妇罗店
	大海老天		中	最高	东卡修地区、新妖魔都市的天妇罗店
	极上てんぷら		最多	最高	新妖魔都市的天妇罗店
	デリシャスティック	美味棒	最少	高	东卡修地区的超市
	すし天ぷら御前	特殊	最高	最高	高级料亭 妖乐

道具类

图标	道具名	效果说明
	ミニけいけんちだま	经验值增加 10
	小けいけんちだま	经验值增加 50
	中けいけんちだま	经验值增加 500
	大けいけんちだま	经验值增加 2000
	超けいけんちだま	经验值增加 8000
	神けいけんちだま	经验值增加 20000
	スタミナム	短时间内耐力不减
	スタミナムアルファ	长时间内耐力不减
	攻めの秘传书	攻击的等级提升
	攻めの超秘传书	攻击的等级提升 3
	术の秘传书	妖术的等级提升
	术の超秘传书	妖术的等级提升 3
	ひっさつの秘传书	必杀的等级提升
	ひっさつの超秘传书	必杀的等级提升 3
	まじめに生きる	变得不容易偷懒
	习得！カラテ讲座	性格变成“短气”
	应用！カラテ讲座	性格变成“荒くれ”
	ようじゅつ大百科	性格变成“れいせい”
	ようじゅつ超百科	性格变成“ずのう的”
	ガ－ドのすすめ	性格变成“しんちょう”
	ガ－ドばんざい	性格变成“动じない”
	いやしの天使ちゃん	性格变成“やさしい”
	さよなら天使ちゃん	性格变成“情け深い”
	おじゃま道	性格变成“いやらしい”
	续おじゃま道	性格变成“非道”

图标	道具名	效果说明
	サポ－トライフ7月号	性格变成“协力的”
	サポ－トライフ特别编	性格变成“けんしん的”
	まず～い汉方	复活并回复少量HP
	にが～い汉方	复活并回复一半HP
	ふか～い汉方	复活并回复全部HP
	みがわり人形	必定逃跑
	铁のこけし	换金道具
	铜のこけし	换金道具
	银のこけし	换金道具
	金のこけし	换金道具
	プラチナのこけし	换金道具
	鱼良のまきえ	有几率出现新的鱼/轮盘格子数+1
	ス－パ－黑みつ	捕虫时的轮盘格子数+1
	ダンシングスタ－	学习胜利姿势，需要先完成日落广场的妖怪问答牌
	クジ引き券	在团团坂道的糖果店抽奖
	ミュ－ジックカ－ド	在“音乐”项目中解锁曲目
	妖气のつぶ	在Mr.温德福处换得妖气
	ゴミ	在废品处理厂交换道具，需要先完成这里入口处的妖怪问答牌
	スグノビ－ルZ	直接完成自定猫的特训



装备类

图标	装备名	效果说明
	そまつなうでわ	力量+8、敏捷–5
	安っぽいうでわ	力量+8、防御–5
	ロックなうでわ	力量+15、敏捷–8
	パワフルなうでわ	力量+15、防御–8

图标	装备名	效果说明
	超力のうでわ	力量+22、敏捷–12
	豪气なうでわ	力量+22、防御–12
	太阳のうでわ	力量+30、敏捷–15
	彗星のうでわ	力量+30、防御–15

图标	装备名	效果说明
	鬼神のうでわ	力量+40、敏捷–25
	传说のうでわ	力量+40、防御–25
	さびたゆびわ	妖力+8、敏捷–5
	ダサいゆびわ	妖力+8、防御–5
	プリティ–リング	妖力+15、敏捷–8
	レインボ–リング	妖力+15、防御–8
	げんえいのゆびわ	妖力+22、敏捷–12
	妖精のゆびわ	妖力+22、防御–12
	月光のゆびわ	妖力+30、敏捷–15
	运命のゆびわ	妖力+30、防御–15
	鬼神のゆびわ	妖力+40、敏捷–25
	传说のゆびわ	妖力+40、防御–25
	古びたおまもり	防御+8、力量–5
	ボロボロなおまもり	防御+8、妖力–5
	ル–ンのおまもり	防御+15、力量–8
	加护のおまもり	防御+15、妖力–8
	てっぺきのおまもり	防御+22、力量–12
	幸运のおまもり	防御+22、妖力–12
	星云のおまもり	防御+30、力量–15
	大地のおまもり	防御+30、妖力–15
	鬼神のおまもり	防御+40、力量–25
	传说のおまもり	防御+40、妖力–25
	シンプルバッジ	敏捷+8、力量–5
	ブラックバッジ	敏捷+8、妖力–5
	ぴかぴかバッジ	敏捷+15、力量–8
	かわいいバッジ	敏捷+15、妖力–8
	はやてのバッジ	敏捷+22、力量–12
	オ–ロラバッジ	敏捷+22、妖力–12
	流星のバッジ	敏捷+30、力量–15
	雷鸣のバッジ	敏捷+30、妖力–15
	鬼神のバッジ	敏捷+40、力量–25
	传说のバッジ	敏捷+40、妖力–25
	キノコフェスバンド	攻击敌人后会出现蘑菇
	おさるの轮っか	不会进化
	セミ忍刀	蝉妖怪专用。力量+35、敏捷+35

图标	装备名	效果说明
	マッスルベル	猫妖怪专用。力量+30
	マジカルベル	猫妖怪专用。妖力+30
	タフベル	猫妖怪专用。防御+30
	スピ–ドベル	猫妖怪专用。敏捷+30
	ムゲンすいとう	河童妖怪专用。强化水属性妖术，受到水属性的伤害降低
	天狗のうちわ	天狗专用。妖力+100、敏捷+100
	ハッピ–はっぴ	海藻妖怪专用。敏捷+50
	钉バット	ゴクド–、アニ鬼专用。力量+60、防御–30
	どんちゃんバチ	どんちゃん专用。妖力+20、防御+40
	ロボビタミンE	机械妖怪专用。防御+20、敏捷+20
	ブリ–バンド	ブリ–队长专用。力量+60、敏捷–30
	思い出の铃	ジバニャン（S）专用。力量+20、敏捷+20
	逆转のつるぎ	D～E级妖怪专用。力量+30、敏捷+30
	逆转のまがたま	D～E级妖怪专用。妖力+30、敏捷+30
	逆转のかがみ	D～E级妖怪专用。防御+30、敏捷+30
	极乐玉	B～E级妖怪专用。防御+30、敏捷+30
	しゅびびんウィング	アンドロイド山田专用。敏捷+50
	アイラブメリケンT	美国妖怪专用。力量+25、妖力+25
	传统の带	古典妖怪专用。防御+20、敏捷+20
	ギョクジ	武将妖怪专用。力量+25、妖力+25
	伟人バッジ	伟人妖怪专用。防御+20、敏捷+20
	ラビットショット	USAピョン专用。力量+20、敏捷+20
	セクシ–ストロ–	デモネ–ド专用。妖力+40、敏捷–20
	もんげ～ふろしき	コマさん兄弟专用。妖力+20、敏捷+20
	三成の御旗	ウイスパ–专用专用。妖力+20、敏捷+40
	フツ–の剑	フウ2专用。力量+30、敏捷+30
	エンペラ–チップ	USAピョン专用。直接触发技能的“エンペラ–モ–ド”
	メリケンブレ–ド	美国传说妖怪专用。力量+35
	メリケンロッド	美国传说妖怪专用。妖力+35
	メリケンシ–ルド	美国传说妖怪专用。防御+35

硬币可能抽到的妖怪

寿司コイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	酒呑童子
	スノ–ラビィ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	激辛ボ–イ
	ファントム
	ドジラ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ルビ–ニャン
	トパニャン
	イチゴニャン
	ミカンニャン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ルビ–ニャン
	トパニャン
	イチゴニャン
	ミカンニャン

天ぷらコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	乌天狗
	コタロウ
	Dr. カゲムラ
	カンフ–マッハ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	サファイニャン
	エメラルニャン
	ブドウニャン
	キウイニャン

スペシャルコイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	Dr. カゲムラ	カルラ
	激辛ボ–イ	カブキロイド
	カンフ–マッハ	オオクワノ神
	ファントム	犬神
	ドジラ	ゴルニャン
	カルラ	百鬼姬
	どんどろ	心オバア
	コタロウ	虫齿伯爵

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	スノ–ラビィ	ふじみ御前
	エル・シャクレロ	影オロチ
A	ダイヤニャン	ダイヤニャン
	ルビ–ニャン	ルビ–ニャン
	サファイニャン	サファイニャン
	エメラルニャン	エメラルニャン
	トパニャン	トパニャン

5つ星コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	コタロウ	椿姬
	スノ–ラビィ	オオクワノ神
	エル・シャクレロ	犬神
	激辛ボ–イ	ゴルニャン
	カンフ–マッハ	百鬼姬
	Dr. カゲムラ	心オバア
	ファントム	虫齿伯爵
	ドジラ	ふじみ御前
		影オロチ
A	ロボニャンF型	レッドJ
	マイティ–ドッグ	ガシャどくろ
	ガシャどくろ	マスクドニャ–ン
	マスクドニャ–ン	いたれりつくせり

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
A	ステ–キング	カブキ猿
	おれリュウ	シロカベ
	ウ魔	とどろき狮子
	モテヌス	三途の犬
	雷オトン	圣オカン
	デビビル	ヤドコウモリ
B	セ–ラ–ニャン	セ–ラ–ニャン
	ガブニャン	ガブニャン
	トゲニャン	トゲニャン
	ワルニャン	ワルニャン
	ケマモン	ケマモン
	ナガバナナ	

1つ星コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	コタロウ	オオクワノ神
	スノ–ラビィ	犬神
	エル・シャクレロ	ゴルニャン
	激辛ボ–イ	百鬼姬
	カンフ–マッハ	心オバア
	Dr. カゲムラ	虫齿伯爵
	ファントム	ふじみ御前
	ドジラ	影オロチ
A	ロボニャン	ロボニャン
	ロボガッパ	ロボガッパ
	ロボコマ	ロボコマ
	ステ–キング	いたれりつくせり
	おれリュウ	圣オカン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
A	ウ魔	魔ガサス
	雷オトン	ドケチング
		デビビル
B	ナガバナナ	せいでん鬼
	ヒマ神	しわくちゃん
	齿磨贵妇人	しどろもどろ
	カッパ–	ホリュウ
C	シングコング	おくらいり
	アイタタタイムズ	カクさん
	ニクヤ鬼	晴れ男
	アペリカン	キュン太郎
	テンパるンバ	ばくそく
	ジコチュウ	ドクロ婆

ドリ–ムコイン・武

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	カッパ–
C	ニクヤ鬼
	ナンスカンク
D	ダメジャ–

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	ダイナシ–
	寝コロンブス
	オッタマゲ–タ–
E	アンビリバ坊

ドリ–ムコイン・光

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	ヒマ神
	なぞトキ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	ナンスカンク
D	ピントコ–ン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	まるナゲット
	カラヤブリ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	デモネード
E	パッカー

ドリームコイン・白金

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	いばるーん
	シングコング
C	アイタタタイムズ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	オーバーガー
	カリカリベーコン

ドリームコイン・富

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	齿磨贵妇人
C	サンデーパパ
	イーセンイッテル
D	わかランナー

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	あしたガール
	アフロ 13
	黄ばんドール
E	ハーモリー

ドリームコイン G1

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	カッパー
	ヒマ神
C	ニクヤ鬼
	ナンスカンク
	インチキン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	ダイナシー
	ピントコーン
	ダメジャー
	カラヤブリ
	オッタマゲーター

ドリームコイン G2

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	いばるーん
	齿磨贵妇人
C	シングコング
	サンデーパパ
	イーセンイッテル
D	オーバーガー
	魔ウンテン
	ナンモナイト

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	あしたガール
	アフロ 13
	わかランナー
E	ハーモリー
	いきあたりバッタ
	あまん汁
	マイッカー

せんぷうコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	カルラ
	センポクカンポク

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	かまいたち

ぐうたらコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ウ魔
	魔ガサス
B	しどろもどろ
	ダリス

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	アペリカン
	ジコチュウ
	ボー坊
D	一旦ゴメン

おかわりコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	エル・シャクレロ
A	ウ魔
	魔ガサス
B	しどろもどろ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	アペリカン
	ジコチュウ
	ボー坊
D	一旦ゴメン

まんぷくコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	Dr. カゲムラ
A	ウ魔
	魔ガサス
B	しどろもどろ

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	アペリカン
	ジコチュウ
	ボー坊
D	一旦ゴメン

めでたいコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	コタロウ
	犬神

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	ゴルニャン
A	かまいたち

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ステーキング
	いたれりつくせり
	おれリュウ
	おとろし
C	ナンスカンク

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	おくらいり
	アイタタタイムズ
	ニクヤ鬼
	エコロ爷

さくら EX コイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	オオツノノ神
A	ニャン魔女

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ニャン骑士
B	ワンダーニャン

サンサンコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	コタロウ
	スノーラビィ
	エル・シャクレロ
	激辛ボーイ
	カンフーマツハ
	Dr. カゲムラ
	ファントム
	ドジラ
A	いたれりつくせり
	ステーキング
	おとろし

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	おれリュウ
B	カッパー
	ヒマ神
	齿磨贵妇人
	せいでん鬼
	いばるーん
C	シングコング
	アイタタタイムズ
	ニクヤ鬼
	テンパるンバ

どきどきコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	ファントム
	酒吞童子
	激辛ボーイ
	Dr. カゲムラ
	カンフーマツハ
	乌天狗

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	いたれりつくせり
	とどろき狮子
	おれリュウ
	カブキ猿
	かまいたち
	里キュン太

わくわくコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ロボニャン F 型
	ウ魔
	魔ガサス
B	しどろもどろ
	ガブニャン
	トゲニャン
	ワルニャン
	ダリス
C	エコロ爷
	ジコチュウ
	ボー坊

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
C	アペリカン
	インチキン
	ゴジダツ爷
	ナンスカンク
D	アフロ 13
	あしたガール
	一旦ゴメン
	一瞬ボーイ
	ピントコーン

おみやげコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
S	ドジラ
	エル・シャクレロ
	スノーラビィ
	コタロウ
A	サファイニャン
	セーラーニャン
	エメラルニャン
	ニャン骑士
	ルビーニャン
	ニャン魔女
	トパニャン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	マスクドニャーン
	おれリュウ
	おとろし
	ステーキング
	かまいたち
B	せいでん鬼
	カッパー
	けちらし
	紙かくし

さすらいコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	モテタロニャン
	おれリュウ
	おとろし
	デビビル

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	雷オトン
B	齿磨贵妇人
	せいでん鬼
	ヨミテング

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	さくらのじま
	イヌニャン
	サルニャン
	キジニャン
C	テンパるンバ
	おひとり様
	ふくろじじい
	かげ老师

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
D	たらいまわし
	ポチッ
	ぎしんあん鬼
	はらおドリ
E	たいこモチ
	ハ－モリ－
	ドキ土器
	さかさつ伞

3DS 游戏币

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
A	ロボニャン
B	USA ピョン（アメフトスタイル）
	USA ピョン（マリンスタイル）

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	USA ピョン（ミリタリ－スタイル）
	USA ピョン（ドライビングスタイル）
	ト－シロザメ

赤コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	コタロウ	オオクワノ神
A	とどろき獅子	カブキ猿
B	グラグライオン	クワノ武士
	メラメライオン	–
C	ニクヤ鬼	泥田坊

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
C	–	ベンケイ
D	ガチン小僧	寝ブタ
	ダメジャ－	一瞬ボ－イ
E	アチャ－	枕返し
	ぶようじん坊	かたづ家来

黄色コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	スノ－ラビィ	犬神
	カルラ	ほむら天狗
A	ヤミ镜	モテヌス
B	ヒマ神	紙かくし
C	アペリカン	青くちびる

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
C	U.S.O.	U.S.O.
D	まるナゲット	一旦ゴメン
	ピントコ－ン	のっぺら坊
E	パッカ－	ナンデナン
	そらミミズク	わすれん帽

オレンジコイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	エル・シャクレロ	ゴルニャン
A	ステ－キング	シロカベ
	ゴリだるま	さくらのじま
C	シングコング	おくらいり
	カメッパ	カクさん

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
D	オ－バ－ガ－	すもうどん
	魔ウンテン	モノマネキン
E	あまん汁	ドキ土器
	マイッカ－	だるだるま

桃コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	激辛ボ－イ	百鬼姫
A	里キュン太	かまいたち
B	ほね美人	ゆきおんな
C	ばくそく	雨女
	ナンスカンク	–

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
D	わかランナ－	つらがわり
	カンペちゃん	江戸っ子パンダ
E	ピヨピヨコ	びきゃく
	こてんパン	しゃれこ妇人

緑コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	カンフ－マッハ	心オバア
A	雷オトン	いたれりつくせり
B	齿磨贵妇人	
C	イ－センイッテル	らくてん童
	サンデ－パパ	ホノボ－ノ

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
C	–	サンタク老师
D	アフロ 13	どっちつかず
	あしたガ－ル	ウキウキビ
E	风吕ずきん	砂夫
	ハ－モリ－	ワカメくん

青コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	Dr. カゲムラ	虫齿伯爵
A	かゆかゆ	ヤドコウモリ
B	カッパ－	リ－夫人
C	じこけん王	りもこんかくし
	インチキン	まてんし

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
D	ギ－くん	ぎしんあん鬼
	カリカリベ－コン	ジンギスギスカン
E	ジミ－	ちらかし家来
	つぶや木	みちび鬼

紫コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	ファントム	ふじみ御前
A	おとろし	三途の犬

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
B	けちらし	おしっしょう
C	テンパるンバ	おつぼね様

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
C	ブカッコウ	おひとり様
D	黄ばんド－ル	砂ン丘入道
	认 MEN	たらいまわし

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
E	かえりタイ	トホホギス
	てのひらがえし	たいこモチ

水色コイン

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
S	ドジラ	影オロチ
A	おれリュウ	まむし行司
B	ホリュウ	油すまし
C	歌ウナギ	ムダヅカイ
	ナガバナ	ろくろ首

USA& 日本		
级别	出现的妖怪	
D	オッタマゲ－タ－	たこやつ鬼
	ナンモナイト	笑ウツボ
E	マイマイペ－ス	ねちがえる
	ダソックス	バンジ－きゅうす

古びたコイン

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	ロボノコ
	ロボりゅ－くん

USA& 日本	
级别	出现的妖怪
B	ロボ G
	ロボメン犬

生物图鉴

昆虫

名字	出现地点	兑换点数
ミンミンゼミ	微风山丘的树上 樱花 EX 树的树上	3/15
アブラゼミ	微风山丘的树上 樱花 EX 树的树上	12/60
ツクツクボウシ	毛马本站的树上	8/40
ニイニイゼミ	团团坡道的树上 樱花 EX 树的树上	18/90
ヒグラシ	大森山的树上 跑腿巷的树上	23/115
クマゼミ	毛马本站的树上	41/205
ノコギリクワガタ	大森山的树上	28/140
ヒラタクワガタ	毛马本站的树上	22/110
ミヤマクワガタ	大森山的树上	34/170
オオクワガタ	大森山的树上 毛马本站的树上	64/320
カブトムシ	大森山的树上 毛马本站的树上	42/210
モンシロチョウ	樱花住宅区小学的花坛 微风山丘博物馆前的花坛 樱花 EX 树的花坛	2/10
アゲハチョウ	樱花住宅区小学的花坛 微风山丘博物馆前的花坛 樱花 EX 树的花坛 微风山丘的树上	13/65
カラスアゲハ	田园站的田地	40/200
オオムラサキ	大森山神社后的竹林	67/335
ヤゴ	田园站的田地	16/80
イトトンボ	田园站的田地	15/75
シオカラトンボ	田园站的田地	30/150
ギンヤンマ	大森山的池塘	31/155
オニヤンマ	田园站的田地	38/190
アキアカネ	毛马本站的草丛	40/200
オオスカシバ	樱花住宅区小学的花坛 微风山丘博物馆前的花坛 樱花 EX 树的花坛	41/205
ホタル	田园站的田地	26/130
テントウムシ	微风山丘博物馆前的花坛	1/5
ダンゴムシ	微风山丘的草丛	3/15
ショウリョウバッタ	微风山丘的草丛	6/30
イナゴ	毛马本站的草丛	11/55
トノサマバッタ	大森山的草丛	24/120
コオロギ	团团坡道的竹林	7/35
スズムシ	大森山神社后的竹林	15/75
キリギリス	樱花住宅区小学的花坛 樱花住宅区的草丛	9/45
ハラビロカマキリ	大森山的草丛 大森山神社后的竹林	15/75
オオカマキリ	大森山的草丛 毛马本站的草丛	30/150

名字	出现地点	兑换点数
ゴマダラカミキリ	大森山的树上	16/80
ナナフシ	大森山神社后的竹林	19/95
タマムシ	大森山神社后的竹林	12/60
ハンミョウ	大森山的草丛	28/140
オケラ	毛马本站的草丛（仅限白天）	21/105
ゾウムシ	团团坡道的草丛	3/15
コメツキムシ	田园站的草丛	9/45
ハナムグリ	大森山的草丛	10/50
コガネムシ	樱花住宅区的草丛	17/85
カナブン	微风山丘的草丛	2/10
カメムシ	微风山丘的草丛	8/40
	樱花 EX 树的草丛	
ミズスマシ	田园站的田地	26/130
ゲンゴロウ	田园站的田地	58/290
タガメ	田园站的田地	50/250
タイコウチ	田园站的田地	12/60
ニホントカゲ	跑腿巷的草丛	14/70
カナヘビ	团团坡道的草丛	25/125
アカハライモリ	田园站的田地	27/135
アメンボ	田园站的田地	2/10
カブトエビ	田园站的田地	5/25
タニシ	田园站的田地	10/50
ジャンボタニシ	田园站的田地	32/160
カタツムリ	微风山丘的草丛（仅限雨天）	9/45
アマガエル	微风山丘的草丛（仅限雨天）	5/25
ヒキガエル	大森山的河流（仅限雨天）	11/55

鱼类

名字	出现地点	兑换点数
カメ	微风山丘的河边	4/20
	樱花中央市的河边	
ニオイガメ	东卡修地区的池塘	8/40
アカミミガメ	达米安农场的池塘	17/85
スッポン	大森山的池塘或河流	8/40
サワガニ	樱花住宅区的河边	14/70
アメリカザリガニ	微风山丘的河边	2/10
	樱花中央市的河边	
	微风山丘的池塘	
	东卡修地区的池塘	
イセエビ	妖果公司的水族箱	43/215
シャコ	樱花中央市的海边（沙滩）	30/150
シジミ	樱花中央市的河边	2/10
ヒトデ	樱花中央市的海边（沙滩）	3/15
タツノオトシゴ	樱花中央市的海边（沙滩）	17/85
フナ	团团坡道的河边	1/5
	跑腿巷的河边	
アユ	微风山丘的河边	38/190
	团团坡道的河边	
	跑腿巷的河边	
ボラ	樱花中央市的海边（晚上的防波堤）	30/150
ヤマメ	大森山的河边	40/200
コイ	微风山丘的池塘	11/55
サケ	微风山丘的河边	29/145
キングサ－モン	美国秘密基地的河边	68/340
	北匹兹塔地区的河边	
イトウ	樱花住宅区的河边	43/215
イワシ	樱花中央市的海边（防波堤）	7/35
アジ	樱花中央市的海边（沙滩）	12/60
キス	樱花中央市的海边（防波堤）	10/50
カマス	樱花中央市的海边（沙滩）	15/75
カワマス	美国秘密基地的河边	18/90
ライギョ	团团坡道的河边	30/150
カサゴ	樱花中央市的海边（防波堤）	18/90
ヒラメ	妖果公司的水族箱	43/215
タイ	樱花中央市的海边（防波堤）	35/175
ハリセンボン	樱花中央市的海边（防波堤）	9/45
コンゴウフグ	樱花中央市的海边（防波堤）	28/140
ドジョウ	大森山的池塘	22/110
タチウオ	樱花中央市的海边（晚上的防波堤）	33/165
ハモ	樱花中央市的海边（晚上的防波堤）	47/235
アナゴ	妖果公司的水族箱	16/80
ウナギ	跑腿巷的河边	28/140
	诺兰港口的河边	
ナマズ	大森山的池塘	18/90
	东卡修地区的池塘	
オオナマズ	诺兰港口的河边	53/265
クラゲ	樱花中央市的海边（晚上的沙滩）	6/30
タコ	樱花中央市的海边（晚上的防波堤）	13/65

名字	出现地点	兑换点数
スルメイカ	樱花中央市的海边（晚上的防波堤）	13/65
マグロ	妖果公司的水族箱	75/375
ブラックバス	微风山丘的池塘	9/45
	北匹兹塔地区的河边	
ホワイトバス	北匹兹塔地区的河边	22/110
	诺兰港口的河边	
パンプキンシ－ド	美国秘密基地的河边	3/15
	北匹兹塔地区的河边	
	诺兰港口的河边	
	东卡修地区的池塘	
ブル－ギル	达米安农场的池塘	16/80
	美国秘密基地的河边	
アリゲ－タ－ガ－	北匹兹塔地区的河边	33/165

妖怪问答牌一览

美国

地点	北匹兹塔地区的披萨店
提示	ウスラカゲ族 いつもカリカリ怒ってる 见た目はベ－コン
答案	かりかりベ－こん
妖怪的获得方法	剧情获得
效果	可在店里购买披萨

地点	北匹兹塔地区右上方的观景台
提示	お日样のように热い男 かがやく笑颜がステキ マイスウィ～とハニ－
答案	はれおとこ
妖怪的获得方法	轰轰轰神塔大厦 51 楼
效果	让天气变成晴天

地点	北匹兹塔地区右上方的观景台
提示	赤い伞がお气に入り いつもじめじめ しとしとしと
答案	あめおんな
妖怪的获得方法	C 级，下雨时大森山的草丛
效果	让天气变成雨天

地点	北匹兹塔地区的马戏团帐篷入口右侧
提示	ふんどしを身につけている 锅で头を守っている つまようじ片手にいざ出阵
答案	ぶようじんぼう
妖怪的获得方法	团团坡道的隐秘空地
效果	可在黑夜中进入马戏团

地点	南蒙德地区宝箱屋右侧的空地
提示	ムダのない美しいフォルム 样々な机能が追加された 未来のロボット
答案	ろぼにゃんFがた
妖怪的获得方法	USA 扭蛋机（5つ星コイン）
效果	每天能得到一个チョコボ－

地点	南蒙德地区的废品处理场
提示	ポカポカ族 丸くて大きなモノをかかえている いつも环境のコトを考えている
答案	えころじい
妖怪的获得方法	C 级，大森山的登山道（夜）、大森山的废弃隧道、大森山的草丛里
效果	能在这里用从妖怪吸尘器得到的灰尘（ゴミ）交换道具

地点	东卡修地区超市停车场的右上方
提示	お鼻があま～いチョコ チョコバナナを卖ってくれる ジャンケンに胜つと 1 本おまけ！
答案	ちょこばな－な
妖怪的获得方法	USA 扭蛋机（5つ星コイン）得到的ナガバナナ＋道具メリケン粉合成
效果	可在此花 3 美元购买一个チョコバナナ

地点	马克家豪宅 1 楼右侧的澡堂
提示	燃えるファイタ－ いつもがチンコ胜负 あつけら舰が提示をくれる
答案	がちんこぞう
妖怪的获得方法	马克家豪宅的地下隧道
效果	剧情需要

地点	马克家豪宅 1 楼左侧的澡堂
提示	プリチ－族 いつもブルブル寒がりさん デモネ－ドが提示をくれる
答案	さむがり
妖怪的获得方法	马克家豪宅 1 楼右侧的长廊
效果	剧情需要

日本

地点	青叶原的喵 KB 剧院右侧
提示	白いマユゲがお似合い 右手にしゃくをもつ まぼ～
答案	まぼろうし
妖怪的获得方法	C 级，樱花 EX 树的树上
效果	前往青叶原的妄想世界

地点	樱花中央市右下方沙滩的左侧
提示	あっちコロコロ こっちコロコロ やっとみつけた新大陆
答案	ねころんぶす
妖怪的获得方法	剧情获得
效果	重现日本线第 5 章的机器人战斗

地点	樱花中央市的福北病院 2 楼楼梯左上方
提示	ナ－ス服がお似合い 病院のアイドル的存在 得意なことはナメナメ治疗
答案	きずな－す
妖怪的获得方法	妖怪“キズナメコ”+妖怪“キュン太郎”合成 キズナメコ：大森山的登山道、大森山的废弃隧道、大森山的草丛里 キュン太郎：C 级，跑腿巷的树上
效果	每天可在此获得一次中药

地点	樱花中央市的运动俱乐部 3 楼
提示	エクササイズのつぎは ワイザップだ！！ ビクトリア－ン！！！
答案	ぶり－たいちょう
妖怪的获得方法	第 9 章剧情获得
效果	能得到更多 GP

地点	樱花中央市日落广场负一层右侧的舞台处
提示	ポカポカ族 海藻界のトップダンサ－ エキスでてるか－－い?
答案	わかめ☆すた－
妖怪的获得方法	ワカメくん在 15 级时进化 ワカメくん：E 级，樱花中央市 うんぱん通路、樱花中央市的地下停车场
效果	消耗道具“ダンシングスタ－”来习得胜利姿势

地点	樱花中央市商务大厦 1 楼正上方
提示	今日もお似合い砂ス－ツ 七三分けは素直な证 腰の低さはまじめな证
答案	おおやますなお
妖怪的获得方法	妖怪“砂夫”+道具“砂ス－ツ”合成 砂夫：E 级，大森山的草丛里 砂ス－ツ：团团坡道糖果屋的抽奖奖品（最末奖）
效果	能进入大楼内部，支线任务“采妖面接试验！”需要

地点	樱花住宅区面包店右侧
提示	见た目は大きな木 ウスラカゲ族 4 本の腕で毎日ポチポチ
答案	つり－と
妖怪的获得方法	妖怪“つぶや木”20 级进化 つぶや木：剧情获得
效果	该区域面包店的商品价格下降 每日限定商品的数量增加

地点	微风山丘的便利店右侧
提示	理不尽なワガママに みんな迷惑 アンタ早く正解しなさい！
答案	り－ふじん
妖怪的获得方法	微风山丘 川
效果	微风山丘的便利店追加道具“极上マグロ”、“特上しもふり”、“金のこけし”

地点	樱花住宅区的猫猫通道最右侧
提示	ポカポカ族 マウスカ－がお气に入り なんでもクリックしたくなる
答案	ぽちっ
妖怪的获得方法	南蒙德地区的草丛里、南蒙德地区的 BBQ 花园
效果	能进入右下方的下水道

地点	团团坡道的澡堂 1 楼右上方
提示	ポカポカ族 老铺旅馆の女将 6 本の腕でおもてなし
答案	いたれりつくせり
妖怪的获得方法	微风山丘的花坛、微风山丘的树上，与此处的 S 级妖怪组队
效果	扭蛋机的次数 +1、回复所有妖怪的 HP 和妖气槽并赠送牛奶类道具

地点	跑腿巷右侧的河边
提示	3 つの袋をたずさえて クリスマスの夜にやってくる せ－のでさんた－く
答案	さんたくろうじ
妖怪的获得方法	C 级，南蒙德地区的树上
效果	可用 8 枚硬币碎片修复成 1 枚硬币

地点	跑腿巷安稳住宅区的 B–301 房间内
提示	フシギ族 时间をこえる力をもつ 3 つの镜であけっぴろ～ん
答案	うんがいさんめんきょう
妖怪的获得方法	妖怪“うんがい镜”+妖怪“さとりちゃん”合成 うんがい镜：C 级，樱花 EX 树的垃圾箱或草丛里 さとりちゃん：跑腿巷的废弃医院
效果	能回到过去
注：B–301 房间的钥匙在毛马本村车站右下方的垃圾桶上	

地点	田园站左下方
提示	フシギ族 帽子のカタチをしている 大好物は人の记忆
答案	わすれんぼう
妖怪的获得方法	樱花中央市的地下停车场
效果	可改变妖怪的名字

妖怪世界

地点	妖果公司地下工厂右上方
提示	働くお父さんによくとりつく 见た目はネクタイ あぁ－今日は早く
答案	かえりたい
妖怪的获得方法	北匹兹塔地区的嘻哈后街、北匹兹塔地区的车库
效果	可以再次游玩手表检查的小游戏

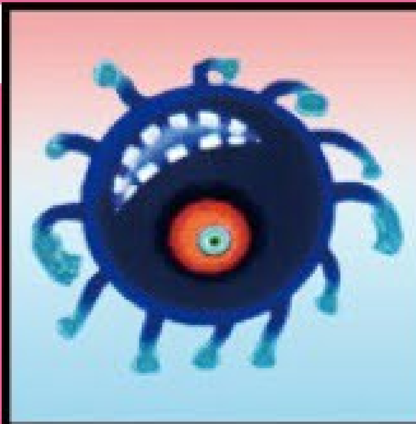
地点	轰轰轰神塔大厦电梯门右侧
提示	记忆をつかさどる妖怪 フシギな扫除机をつかう なんでも思い出せる
答案	おもいだしん
妖怪的获得方法	妖怪“おもいだスッポン”+道具“记忆吸い取り机”合成 思いだスッポン：樱花住宅区的さみしげな水路 记忆吸い取り机：妖怪之轮“キレイ第一卫生委员会”达成奖品
效果	可以再战最终 BOSS

用灰尘可交换的道具

道具	所需数量	道具	所需数量
スタミナム	5	ガ－ドばんざい	20
铜のこけし	5	さよなら天使ちゃん	20
习得！カラテ讲座	5	续おじゃま道	20
ようじゅつ大百科	5	サポ－トライフ特别编	20
ガ－ドのすすめ	5	にが～い汉方	30
いやしの天使ちゃん	5	大けいけんちだま	50
おじゃま道	5	金のこけし	70
サポ－トライフ 7 月号	5	まじめに生きる	70
スタミナムアルファ	10	ふか～い汉方	80
まず～い汉方	10	攻めの秘传书	80
中けいけんちだま	15	术の秘传书	80
银のこけし	20	必杀の秘传书	80
应用！カラテ讲座	20	メリケン粉	99
ようじゅつ超百科	20		

延绵长道会遇到的事件

BOSS 战



BOSS：びしゃがつく

因为 BOSS 的伤害很高，建议全员 60 级左右再来挑战，另外它的弱点为风属性。BOSS 本身不会移动，但我方角色移动 / 换人时，它的脸部就会转动，同时还会移动一格，一旦让 BOSS 走到最前排，它就会使用全体范围的强力必杀技。BOSS 的技能“どくどくおつぴゅ～”还会在我方场地内形成有伤害的地形，遇到这招就只能走位了。

电话亭

こめ爷からの电话

おにぎりが欲しい：获得道具“あいじょう天むす”。

パンが欲しい：展开战斗。（可趁机会与妖怪“こめ爷”成为伙伴）

昔话をされる

电话を切る：没事发生。

电话を切らない：获得自定猫的组件。（仅一次）

タイトルに戻れ

ゲ－ムをつづける：继续游戏。

タイトルにもどる：回到游戏标题菜单。

ニュ－スが流れる

乐しそうだと思う：出口变远。

中止にすべきだと思う：出口变近。

自动贩卖机

可投入金钱，能获得道具或和妖怪展开战斗。

途中遇到的人

一排手舞足蹈的人

若不立即跑开的话，自己会变成他们的样子并持续一段时间，期间移动速度极慢。

和自己长得一样的人

选择第一项获得道具。

鼓掌的人群

和人群最后右侧的 NPC 对话，会让出口变远。使用男主人公时，和左侧的熊岛（クマ）对话能获得自定猫的部件。

一群小孩的钻山洞游戏

若平安钻过，会让出口变远，否则会遭遇妖怪的组队战。

黑色怪物 / 大龙虾

画面会突然震一下，再往前走不远，主人公身后会出现巨大的黑色怪物 BOSS 或大龙虾，之后要逃离它的追赶。若被它抓到，行走距离会倒退几百米。

关东煮店铺

おでんか欲しい：获得食物“极上のおでん”。

おでんじんと战いたい：战斗并获得道具“极上のおでん”。

一对妖怪

对话后可选择和它们之一战斗（可成为伙伴），之后能获得道具。

背后的袭击者

突然出现“うごくな！”的字样，此时继续前行会触发杂兵战，一直站着不动的话有几率被身后的稀有妖怪抓住并进入战斗（可成为伙伴）。

列车员

选择第一项乘车能大幅缩短或增加与出口的距离。

落内くん

つつく：掉落，连续两次后出现妖怪“死神鸟”，与其对话即可展开战斗并获得道具。

つつかない：没事发生。

かかし职人

もっとたくさんほしい：出口变远。

このままでいい：展开战斗。

むしろ减らすべき：出口变远。

なにもしない男

静かにうなずく：没事发生。

首を横にふる：没事发生。

なにもしない：没事发生。

ぼんやりした男

大好きだよ：出口变远。

大嫌いだよ：出口变远。

晃动的老奶奶

对话获得道具，第四次和她对话后会和妖怪“女郎蜘蛛”发生战斗。

站在路边的白鹅

获得道具。

おためし女

おためしする：展开战斗。

えんりょする：获得道具。

恶そうな运び屋

受け取る：获得道具。

受け取らない：展开战斗。

家出した女の子

きらいだよ：获得道具。

すきだよ：展开战斗。

一对老年夫妇

かかし：获得道具。

かかお：展开战斗。

かばん：出口变近。

削る人

无论任何选项，出口都会变近。

ツイてる娘

わけてもらう：展开战斗。

おことわりする：获得道具。

苦恼の兽（兔子）

幸福だ：出口变远。

不幸だ：出口变远。

やり手の脚本家

乐しかったエピソ－ド：出口变远。

びっくりしたエピソ－ド：获得道具。

悲しかつたエピソ－ド 出口变近。

こんがらがる男（下列问题随机提问）

君は一体何をみたんだろう?

骸骨の头：出口变远。

キレイな宝石：出口变近。

テレビに写し出されていたものは一体どんなものだろう?

おもしろいアニメ：获得道具。

大事件のニュ－ス：出口变近。

近づいてくる大きな影の存在は一体なんだろう?

イルカの大群：出口变近。

沉みかけの船：出口变远。

新しい大陆：获得道具。

雨の中でもバスを待つ?

それでもひたすら待つ：战斗后出口变远。

大雨の中を行く：战斗后出口变近。

纸はどんな色になったかな?

灰色：出口变近。

虹色：战斗后获得道具，出口变远。

いったいどうやって进む?

ハシゴをかけて越える：出口变近。

道を引き返す：出口变远。

体当たりで坏す：获得道具。

自分が书いた言叶はどれ?

宝の持ちぐされ：获得道具。

飞ぶ鸟を落とす势い：出口变远。

急がば回れ：出口变近。

どんな山に登りたい?

世界一高い山：战斗后获得道具。

安全に登れる山：出口变远并获得道具。

どれを坏す?

すばらしい车：出口变远。

古ぼけた城：获得道具。

合体ロボット：展开战斗。

三日间どうやって过ごす?

咒いを解く方法を探す：出口变近。

ぞんぶんに乐しむ：战斗后获得道具。

みんなに别れを言う：出口变远。

名为怪物的女孩

君の担当はどのあたりでしょうか?

火元の近く：战斗后出口变远。

真ん中あたり：出口变远。

水场の近く：展开战斗 。

无人岛で何かを握りしめていた。それは何?

锖びたスコップ：战斗后获得道具。

砂まみれの携带电话：战斗后出口变远。

しわくちゃのお金：出口变近。

深い深い梦を见ている。それはどんな梦?

暗い水底に沉む梦：战斗后出口变远。

たくさんの水鸟を眺める梦：战斗后出口变远。

コップ一杯の水を饮む梦：战斗后获得道具。

兄弟で一番恶いのは?

嘘をついた3男：战斗后出口变远。

暴力をふるった次男：战斗后出口变远。

无视した长男：战斗后获得道具。

妖怪奇谈

美国

名称	位置
お热いベ－コンをどうぞ	北匹兹塔地区仓库超市里会动的肉
ネスト・オブ・チテイジン	东卡修地区右下方的人行道上
デンジャラス・ポット	北匹兹塔地区市政机关1楼办公室的电视右侧
胁威！机械の反乱！？	南蒙德地区学校内的微波炉
レッドホット・ダンスマン	路边的消防栓
フレッシュ・ベジタブル	东卡修地区的超市（晚上）
ジャンピング・クッション	北匹兹塔地区公司大楼里的沙发
バル－ンはいかが?	北匹兹塔地区的马戏团帐篷
ボイス・オブ・ザワザワ	瓦尔纳村正下方的树
ベリ－ヘルシ－な牧草	达米安农场的草堆
无人のコ－ト	北匹兹塔地区右上方的篮球场 / 南蒙德学校的篮球场
インビジブル・クラスメイト	南蒙德教学楼东校舍的柜子
フロンティアを目指す枯草	从诺兰港口进入诺兰珀尼峡谷后的左上方
ザ・ウォ－タ－マン	瓦尔纳村或诺兰港口的水槽
ダンシング・ニ－ドルマン	诺兰珀尼峡谷的仙人掌
人间お断りのボ－ト	北匹兹塔地区，港口栈桥处的无人小船
未确认ボヨヨン物体	北匹兹塔地区的嘻哈小巷内
とらわれのホワイトホ－ス	北匹兹塔地区的旋转木马（晚上）
「生きている」死者	东卡修地区墓地里的墓碑
こわがりな看板	东卡修超市左下方的广告牌
モグモグタワ－の霸者	北匹兹塔地区的汉堡店内
永远のス－パ－モデル现る！	南蒙德教学楼内左侧的骨头模型
なやめる绘画	南蒙德教学楼内左上方的画室
调子のいいガイドマン	美国各地的路牌
マジック・サイクリング	南蒙德地区博克斯先生家门前的公路或东卡修地区超市后面的无人自行车
アイアンマンズ・ソウル	北匹兹塔地区市政机关前的铜像
さまよえる ほろ马车	从瓦尔纳村进入诺兰珀尼峡谷，经过第一个跳崖后，走下高台（晚上）
真夏のアイスの梦	北匹兹塔的便利店里

日本

名称	位置
资料室にたちこめる香り	博物馆1楼的资料保管库内
迷えるショッピングカ－ト	樱花中央市的日落广场1楼右上方
ふるえるワカメ?	樱花中央市连接着日落广场的咖啡店
すくすくと育つコ－ン	青叶原日影停车场的红色雪糕桶
高性能トイレ	便利店内的厕所
ただよう船の怪	微风山丘的池塘边
大型昆虫 大发见?	跑腿巷右下方或樱花中央市福北医院前的树
主人の归りを待つ亡灵	青叶原的女仆咖啡厅前（雨）
密林に隠されたアイツ	大森山的池塘边
ありがとうの声の主は…	樱花住宅区，奇怪深巷下层的寂寞水渠
ブランコは夜もゆれる	有秋千的地方（晚上）
不稳なささやき声	大森山的登山道
暴れスケボ－	跑腿巷的安稳住宅区前的滑板
重たい体重计	樱花中央市的福北医院2楼
白と黑のアイツ	樱花住宅区的公园内

名称	位置
ベランダのロマン	未空家的望远镜
元気なヒマワリは好きですか?	樱花中央市日落广场下层的向日葵，或樱花住宅区里文花家右侧小河边的向日葵
これなんだ?	青叶原侦探社的右边
ウキウキしすぎた浮き轮	樱花中央市下方的沙滩边
キレイにしなくちゃ	跑腿巷的洗衣房
立ち去れ双眼镜	樱花 EX 树上左侧的望远镜
注意できない立ち读み客	跑腿巷的书店内
废病院の入院患者	废弃医院 2 楼
飞び出し小僧の反抗期?	樱花住宅区的面包店附近
みつめる镜	任意有道路反面镜的位置，比如微风山丘的左下方
邻のパンチクラブ	安稳住宅区 B–101 房间
止まらない雨漏り	安稳住宅区 A–302 房间
开かずの我が家	安稳住宅区 C–204 房间
真夜中の学校 理科室の怪	樱花小学的理科室（夜）
真夜中の学校 居残り练习の怪	樱花小学的体育馆（夜）
恐怖のピアノリサイタル	樱花小学的音乐室（夜）
我が子と一绪にケ－ロケロ!	大森山神社前的石像（雨）
真夜中を知らせる钟	团团坡道正天寺前的大钟（夜）
商店街のヒ－ロ－	跑腿巷商店街里的塑像

寻宝

藏宝图名字	箱と家とド－ナツ道路
宝箱内容	石油王のカレ－ポット
宝箱地点	博克斯房子右下方的车底
藏宝图位置	第二章关键任务获得

藏宝图名字	真っ暗な洞窟のなか
宝箱内容	不死鸟の羽根ペン
宝箱地点	马克拉纳洞窟底层的树根旁
藏宝图位置	用妖怪钻头破坏诺兰珀尼峡谷的岩石，需要直升机

藏宝图名字	4 つ并んだ青い屋根
宝箱内容	桃源乡の琵琶
宝箱地点	南蒙德地区银行左侧第二个民房左边的垃圾箱
藏宝图位置	南蒙德废品处理场的宝箱（需要手表等级 C 才能通过挡路的门）

藏宝图名字	农场そばの池
宝箱内容	幽灵船のボトルシップ
宝箱地点	达米安农场池塘边的草丛
藏宝图位置	南蒙德学校东校舍左侧的蓝色闪光点

藏宝图名字	ある大金持ちの屋敷
宝箱内容	王女様のお化妆道具
宝箱地点	马克家豪宅前左侧楼梯旁的草丛
藏宝图位置	诺兰港口建筑物的楼梯上

藏宝图名字	峡谷に流れる川
宝箱内容	黄金の砂时计
宝箱地点	乘坐木筏，诺兰珀尼峡谷路线中左侧的停歇点的草丛
藏宝图位置	新妖魔都市天妇罗店的屋顶，需要直升机

藏宝图名字	はなれ小岛に渡る桥
宝箱内容	城のジオラマ
宝箱地点	北匹兹塔地区左上方的河边
藏宝图位置	马克拉纳洞窟底层最深处，一堆挡路岩石的左上角，此处能挑战妖怪“ワンダ－ニャン”

藏宝图名字	隐れ家そばの岩の奥
宝箱内容	キャプテン望远镜
宝箱地点	秘密基地地图右上方的岩石后面的草丛
藏宝图位置	莫库诺姆之森地图的右边树林中的蓝色闪光点

藏宝图名字	芝生の运动场
宝箱内容	セミのぬけがら
宝箱地点	南蒙德学校后方的操场中央的草丛
藏宝图位置	北匹兹塔地区海边的篮球场的右上角

藏宝图名字	屋敷の岛に続く川
宝箱内容	幻の地を示す地球仪
宝箱地点	木筏莫库诺姆之森路线第一个左侧挂红旗的停歇点
藏宝图位置	新妖魔都市公园内的白色方块内，需要软软钻头

藏宝图名字	东にある峡谷の村
宝箱内容	ティラノのタマゴ
宝箱地点	瓦尔纳村牛圈旁的马车底下
藏宝图位置	诺兰珀尼峡谷左侧高台的岩石后面，需要直升机

藏宝图名字	路地里のハウスの前
宝箱内容	お茶くみ人形
宝箱地点	东卡修地区的酒店后巷的车底
藏宝图位置	秘密基地区域的蓝色闪光点

藏宝图名字	赤い石でできた遗迹
宝箱内容	マ－メイドの贝
宝箱地点	乘坐木筏，前往诺兰珀尼峡谷路线的秘密岩穴时，经过瀑布后的第一个停歇点
藏宝图位置	峡谷神殿右侧的草丛，要乘坐木筏

藏宝图名字	圣なる教会のそば
宝箱内容	咒われし肖像画
宝箱地点	东卡修地区教堂后方的墓碑
藏宝图位置	马克家豪宅前左下方的小船边

藏宝图名字	野良ポニ－の住处
宝箱内容	七色クリスタルドクロ
宝箱地点	从诺兰港口进入诺兰珀尼峡谷，乘马越过第一个障碍物后右前方的树上
藏宝图位置	莫库诺姆之森右侧打树的妖怪 NPC，选择给它“スタミナム”后低几率获得

藏宝图名字	时计屋向かいの通り
宝箱内容	あやしげな祭りのお面
宝箱地点	东卡修钟表店下方的小巷内，存档点上方的垃圾箱处
藏宝图位置	达米安农场左侧的牧草旁

藏宝图名字	なぞめく古代遗迹の岛
宝箱内容	古文书スト－ン
宝箱地点	孤岛遗迹的研究所左侧，黄色宝箱旁的草丛里
藏宝图位置	木筏的莫库诺姆之森路线，分岔口往左走之后，右侧第一个白旗停歇点处

藏宝图名字	洞窟を抜けて差す光
宝箱内容	海底に眠っていた金货
宝箱地点	木筏的马克纳拉洞窟路线，第二次出山洞后左边挂白旗的停歇点，这里还有一个黄色宝箱
藏宝图位置	诺兰珀尼峡谷，瓦尔纳村出口附近的岩石后面

藏宝图名字	ル－レットのそば
宝箱内容	マンモスの牙
宝箱地点	USA 扭蛋机左边的草丛
藏宝图位置	和东卡修地区右下方的一个黄发会社员对话获得

藏宝图名字	まよいの森のトンネル
宝箱内容	ジャングルの石像
宝箱地点	莫库诺姆之森左上方树洞后面的草丛里，黄色宝箱的右边
藏宝图位置	瓦尔纳村酒馆右侧柜台的 NPC

藏宝图名字	まよいの森のトンネル
宝箱内容	ジャングルの石像
宝箱地点	莫库诺姆之森左上方树洞后面的草丛里，黄色宝箱的右边
藏宝图位置	瓦尔纳村酒馆右侧柜台的 NPC

木筏的装备

船身

部件名	加成	获得条件
ウッドボディ	耐久 +1	初期持有
ワカメくんボディ	耐久 +3	木筏的莫库诺姆之森路线中，第二个红旗停歇点之后左侧的白旗停歇点
パイレ－ツボディ	耐久 +4、速度 –1	马克家豪宅地下通道的宝箱内
ブリキ・ボディ	耐久 +3	和达米安农场钓台上的老爷爷对话
シラナミ・ボディ	耐久 +3、速度 +1	需要做委托“采妖面接试验！”。樱花中央市的商务大厦顶层，社长室右侧的宝箱内

船桨

部件名	加成	获得条件
ウッドオ－ル	控制 +1	初期持有
コンブさんオ－ル	控制 +3	马克拉纳洞窟第二次出洞口后的白旗停歇点
オ－ルドオ－ル	控制 +3	诺兰港口靠右，戴着帽子会走动的驼背大叔
大冒险オ－ル	控制 +3	马克拉纳洞窟下层的宝箱内（从云外镜处往右走的区域掉落）
ウナバラ・オ－ル	控制 +3、耐久 +1	晚上的樱花小学 1 楼右侧的宝箱内

船帆

部件名	加成	获得条件
みならいの帆	速度 +1	初期持有
メカブちゃんの帆	速度 +4、耐久 –1	诺兰港口左下方船上的宝箱内
大海贼の帆	速度 +2	诺兰珀尼峡谷的岩石底下
ジャンク・プロペラ	速度 +3	和新妖魔都市池塘左下方坐在长椅上的妖怪对话
コスモセイル	速度 +3、控制 +1	任务“バスタ－ズの猛特训！”的报酬

船帆

部件名	效果	获得条件
虹色ラッキ－マフラ－	到达目的地时，掉落物为稀有道具的几率增加	通缉妖怪的奖品
ギンギラ太阳のかざり	很难遇到雨天	孤岛遗迹或峡谷神殿的掉落物
トビウオウィング	起跳时跳得更高，能轻易冲过瀑布	北匹兹塔地区公司附近的直升机降落点

妖怪篇

可进化的妖怪一览

编号	妖怪	进化等级	进化后的妖怪
003	ぶようじん坊	17	がらあきん坊
006	ダラケ刀	24	ザンバラ刀
009	かたづ家来	22	アライ魔将
011	狮子まる	37	万尾狮子
024	ダメジャ－	25	ダメジャナイン
029	おにぎり侍	34	焼きおに斩り
033	ガチン小僧	35	天下無僧
074	つづかな僧	16	やめたい师
077	わすれん帽	20	メンゾ・ドワスレ
080	そらミミズク	28	じごくミミズク
092	バクロ婆	26	バババ－ン
098	一旦ゴメン	33	あやまり倒し
100	こえんら	32	えんらえんら
152	グレるりん	26	ゴクド－
156	あまん汁	29	ギュウ汁
158	ポン骨	28	リボ－ン
173	雷藏	34	ヒライ神
175	あつけら舰	28	シレイ舰
216	セミまる	23	カゲまる
219	こてんパン	30	大化ケツト
233	バク	26	おバク様
240	ノガッパ	31	たびガッパ
311	ワカメくん	15	ワカメ☆スタ－
333	びんボ－イ	31	お金ナイダ－
336	ざしきわらし	32	ざしきわら神
387	つぶや木	20	ツリ－ト

编号	妖怪	进化等级	进化后的妖怪
389	ネガティブ－ン	18	ジャネガブ－ン
392	ジミ－	24	カゲロ－
404	かりパックン	37	泥ボックン
452	じめりんぼう	22	雨ふらし
454	こおりんぼう	22	化けあられ
457	ヨコドリ	24	ぶんぶん鸟
465	じんめん犬	21	かおベロス

编号	妖怪	进化等级	进化后的妖怪
468	けうけげん	30	ふさふさん
470	たいこモチ	31	ごまスリ－
516	ツチノコ	25	フクリュウ
520	からみぞん	29	こんがらギャル
530	キライギョ	27	ゾウオ
535	ムカムカデ	34	激ドラゴン

妖怪合成一览

妖怪＋妖怪

编号	素材1	编号	素材2	结果
026	カブトさん	160	ヨロイさん	ゲンマ将军
082	ナンデナン	323	大山砂夫	そ－ナンだ－
118	うんがい镜	116	さとりちゃん	うんがい三面镜
140	だるだるま	017	ちからモチ	だるまっちょ
143	うらや饭	482	じがじぃさん	プライ丼
145	迷い车	165	くろがねセンボン	だっせんしゃ
170	モレゾウ	171	ブルファント	ガマンモス
184	ドウカク	184	ドウカク	ギンカク
185	ギンカク	185	ギンカク	キンカク
213	しゃれこ妇人	095	モテモ天	カラカラさん
238	カンペちゃん	520	からみぞん	无茶ぶりっ子
243	ジバニャン	451	チクチクウニ	トゲニャン
243	ジバニャン	152	グレるりん	ワルニャン
320	キズナメコ	266	キュン太郎	キズナ－ス
338	ぜっこう蝶	339	ゼツコウ蝶	サイコウ蝶
355	ホノボ－ノ	478	ドンヨリ－ヌ	ヒョウヘンヌ
306	から伞お化け	182	ふじのやま	から伞魔人
383	草くいおとこ	040	メラメライオン	肉くいおとこ
385	TETSUYA	416	ネクラマテング	KANTETSU
406	ギ－くん	385	TETSUYA	ハッキング

妖怪＋道具

编号	妖怪	道具	结果
013	おこ武者	暴虐な刀	くしゃ武者
015	なまはげ	なまだま	なまなまはげ
020	寝ブタ	金鱼のちょうちん	ねぶた
022	ひつま武士	金のしゃちほこ	ひまつ武士
031	あかなめ	MVPのトロフィ－	
		怪魔の素	あかなめ・怪
035	泥田坊	怪魔の素	泥田坊・怪
040	メラメライオン	メリケン粉	ペラペライオン
043	しょうブシ	名刀マサムネ	まさむね
		妖刀ムラマサ	むらまさ
		神剑クサナギ	くさなぎ
053	クワノ武士	大将の魂	クワガ大将
092	バクロ婆	メリケン粉	カントリ－バアバ
095	モテモ天	モテウエポン	モテマク－ル
101	えんらえんら	怪魔の素	えんらえんら・怪
102	でんぱく小僧	ギガヘルツ玉	でんじん
147	ドキ土器	火焰土器	怒气ドキ土器
149	ムリカベ	みかげ石	むりだ城
152	グレるりん	メリケン粉	ブルックりん
166	すもうどん	传统のあみ伞	横纲うどん
168	あっそう山	ハニワ	あそっ火山
186	キンカク	プラチナインゴット	プラチナカク
189	武者かぶと	无双の魂	かぶと无双
194	ロボニャン	メリケン粉	ロボニャンUSA
221	さむガリ	雪王のマント	ガリ王子
224	アンビリバ坊	バッドボ－ル	バッド坊や
236	江户っ子パンダ	匠のちょうちん	大江户忍者パンダ
251	コマさん	もんげ～ヒトダマ	ししコマ
257	コマじろう	もんげ～ヒトダマ	とらじろう
266	キュン太郎	爱のシャク	ズキュキュン太
275	ゆきおんな	白银のかみどめ	ふぶき姬
301	河童	怪魔の素	河童・怪
306	から伞お化け	怪魔の素	から伞お化け・怪
316	ひも爷	爱情おむすび	くいい爷
		メリケン粉	ハングリ－G
322	砂夫	砂ス－ツ	大山砂夫
324	风吕ずきん	アロマな入浴剂	ふろ－ラル
331	ウキウキビ	真っ赤なハイビスカス	トキメキビ
336	ざしきわらし	怪魔の素	ざしきわらし・怪

编号	妖怪	道具	结果
342	くだん	神通力水	大くだん
		怪魔の素	くだん・怪
380	かたのり小僧	亲方ダンベル	かたのり亲方
399	ジンギスギスカン	木雕のクマ	チンギスギスハン
401	ヒキコウモリ	かいてきクロ－ゼット	トジコウモリ
418	まてんし	发卖延期の书状	魔天王
434	デビビル	邪心のかたまり	デビビラン
460	おともらし	爆音クラクション	爆音ならし
468	けうけげん	怪魔の素	けうけげん・怪
480	砂丘入道	砂丘の砂	ノ－砂丘入道
491	花子さん	咒いの日记帐	咒野花子
497	しわくちゃん	生命のおしろい	老いらん
528	たこやつ鬼	たこ焼き器	たこや鬼神
533	おもいだスッポン	记忆吸い取り机	おもいだ神
537	りゅ－くん	龙神玉	龙神
540	にんぎょ	人鱼の宝玉	八百比丘尼
		怪魔の素	にんぎょ・怪
543	ダイナシ－	太古のDNA	D－レックス
546	ろくろ首	怪魔の素	ろくろ首・怪

合成道具的取得方法

图标	道具名	取得方法
	大将の魂	丛林猎人、通缉妖怪的奖品
	亲方ダンベル	
	ハニワ	丛林猎人捕获75种昆虫的奖品
	无双の魂	丛林猎人的奖品
	真っ赤なハイビスカス	
	もんげ～ヒトダマ	
	なまだま	高级料亭“妖乐”的奖品
	发卖延期の书状	僵尸之夜的任务报酬
	怪魔の素	
	爱情おむすび	进食小游戏的奖品
	アロマな入溶剂	马克家豪宅左侧澡堂的宝箱、通关后在瓦尔纳村的杂货店可购买
	モテウエポン	偶然事件“小鸡找妈妈”的奖品
	かいてきクロ－ゼット	偶然事件“小鸡找妈妈”的奖品、团团坡道的鸟饲家房主
	人鱼の宝玉	跑腿巷的古董店
	木雕のクマ	
	MVPのトロフィ－	
	たこ焼き器	跑腿巷住宅区的金色宝箱
	火焰土器	日本线的合成任务获得、在团团坡道的糖果屋抽奖获得（最末奖）
	太古のDNA	寿司版的限定任务“新人ヒ－ロ－！ D－レックス”的报酬
	バッドボ－ル	天妇罗版的限定任务“新人ヒ－ロ－！ バッド坊や”的报酬
	暴虐な刀	通缉妖怪的奖品

图标	道具名	取得方法
	金鱼のちょうちん	通缉妖怪的奖品
	みかげ石	
	メリケン粉	通缉妖怪的奖品、妖怪吸尘器、QR码（参照附录）
	金のしゃちほこ	团团坡道的温泉左上方，直升机降落地点旁的金色宝箱
	雪王のマント	新妖魔都市的自行车赛奖品
	记忆吸い取り机	妖怪之轮“キレイ第一卫生委员会”
	プラチナインゴット	妖怪扭蛋机
	生命のおしろい	
	龙神玉	
	神通力水	妖怪扭蛋机、通关后在瓦尔纳村的杂货店可购买
	爆音クラクション	
	邪心のかたまり	妖怪扭蛋机、通缉妖怪的奖品
	白银のかみどめ	妖怪扭蛋机、太鼓达人的音乐小游戏困难难度（むずかしい）的奖品
	匠のちょうちん	在团团坡道的糖果屋抽奖获得（三等奖）
	砂丘の砂	
	传统のあみ伞	
	名刀マサムネ	在团团坡道的糖果屋抽奖获得（一等奖）
	妖刀ムラマサ	
	神剑クサナギ	
	咒いの日记帐	
	ギガヘルツ玉	在团团坡道的糖果屋抽奖获得（最末奖）
	爱のシャク	
	砂ス－ツ	

妖怪之轮一览

群组名	キレイ第一 卫生委员会
指定妖怪	いたれりつくせり
	风吕ずきん
	かたづ家来
奖品	合成道具“记忆吸い取り机”

群组名	おなじみのメンツだニャン
指定妖怪	コマじろう
	USAピョン
	コマさんJ
	ジバニャン
奖品	装备“思い出の铃”

群组名	お騒がせミュ－ジシャン
指定妖怪	テンパるンバ
	どんちゃん
	たいこモチ
	おともらし
奖品	道具“パ－ツのチケット⑤”

群组名	メリケンフ－ド协会
指定妖怪	カリカリベ－コン
	まるナゲット
	デモネ－ド
	サンデ－パパ
	あまん汁
	オ－バ－ガ－
	ほっとけ－キ
	ステ－キング
奖品	装备“セクシ－ストロ－”

群组名	暴☆走☆族
指定妖怪	一瞬ボ－イ
	爆音ならし
	ばくそく
奖品	妖怪“ジェットニャン”

群组名	ある一家の日曜日
指定妖怪	サンデ－パパ
	ギ－くん
	ポチツ
	齿磨贵妇人
	デモネ－ド
奖品	妖怪“フウ2”

群组名	やらかし反省会
指定妖怪	こてんパン
	ピヨピヨコ
	ダメジャ－
	アチャ－
奖品	装备“逆转のかがみ”

群组名	サンダ－ボ－イズ
指定妖怪	せいでん鬼
	でんぱく小僧
	雷蔵
奖品	装备“雷鸣のバッジ”

群组名	鬼さんはこちらです
指定妖怪	百々目鬼
	ガ鬼
	きらめ鬼
	えこひい鬼
	あせっか鬼
	ぎしんあん鬼
	みちび鬼
	せいでん鬼
奖品	装备“鬼神のうでわ”

群组名	万年フリ－ダム
指定妖怪	ヒマ神
	ダリス
	おきラク－ン
	ダラケ刀
奖品	妖怪“妖怪ガッツK”

群组名	罪づくりな女たち
指定妖怪	イザナミ
	フウミン
	老いらん
	百鬼姫
	スノ－ラビィ
	えんらえんら・怪
奖品	妖怪“ジバコマ”

群组名	フレフレガ－ルズ
指定妖怪	ふろ－ラル
	あしたガ－ル
	カンペちゃん
	コンたん
奖品	妖怪“アカマル”

群组名	ヤンキ－ズ
指定妖怪	こしパンダ
	アニ鬼
	ワルニャン
	爆音ならし
	グレるりん
奖品	道具“パ－ツのチケット⑥”

群组名	ダンシング海藻革命
指定妖怪	ハッピィさん
	ワカメ☆スタ－
	ワカメくん
	コンブさん
	メカブちゃん
奖品	装备“ハッピ－はっぴ”

群组名	ライオンさん
指定妖怪	ペラペラライオン
	グラグライオン
	メラメライオン
奖品	道具“攻めの超秘传书”

群组名	オペラ座の妖怪
指定妖怪	シングコング
	歌ウナギ
	ハ－モリ－
奖品	装备“逆转のまがたま”

群组名	妖怪绅士ですから
指定妖怪	スットン卿
	オトナカイ
	なぞトキ
奖品	换金道具“プラチナのこけし”

群组名	ボスになりたい四天王
指定妖怪	魔天王
	おとろし
	决めて魔王
	おれリュウ
奖品	道具“神けいけんちだま”

群组名	オレたちドライブ仲间
指定妖怪	マイッカ－
	迷い车
	魔ウンテン
奖品	装备“幸运のおまもり”

群组名	お归りないませ御主人样
指定妖怪	ウィスパ－
	ガッテンマイヤ－
	セバスチャン
奖品	妖怪“ウィスペェ”

群组名	ゲス・マスタ－ズ
指定妖怪	アイタタタイムズ
	ハッキング
	じごくミミズク
奖品	道具“ひっさつの超秘传书”

群组名	今日の敌は 明日の友
指定妖怪	カブキロイド
	つられたろう丸
	マイティ－ドッグ
	ミツマタノヅチ
	ガシャどくろ
	レッドJ
	のぼせトンマン
	どんどろ
奖品	妖怪“ブリ－元帅”

群组名	アメコメ 乐部
指定妖怪	USAピョンQ
	おとなブル
	ピントコ－ン
奖品	装备“アイラブメリケンT”

群组名	ニャンニャンオ－ルスタ－ズ
指定妖怪	ロボニャンF型
	ラストブシニャン
	ジバニャン
奖品	妖怪“ブチニャン”

群组名	HEROOOOOO！！
指定妖怪	ゼロ博士
	スピ－ディ－W
	バッド坊や
	サキちゃん
	バニ－・ミント
	オリジン
	ハンゾウ
	スカイシャリマン
奖品	妖怪“ダ－クニャン”

群组名	ミズかき队
指定妖怪	カッパ－
	ノガッパ
	河童
奖品	装备“ムゲンすいとう”

群组名	タロニャントリオ
指定妖怪	モモタロニャン
	キンタロニャン
	ウラシマニャン
奖品	妖怪“ニャン骑士”

群组名	いろいろツクロ－バ－Z
指定妖怪	ふさふさん
	はつでんしん
	メラメライオン
	ふぶき姫
	うんちく魔
奖品	妖怪“ニャン魔女”

群组名	アツチィソウルブラザ－ズ
指定妖怪	あつガルル
	のぼせトンマン
	あせっか鬼
	メラメライオン
奖品	妖怪“妖怪ガッツF”

群组名	ヘヤノスミス
指定妖怪	ジミ－
	トホホギス
	じめりんぼう
	ヒキコウモリ
奖品	装备“逆转のつるぎ”



魂的效果与合成



魂效果说明

原文	说明
HPが0になつたとき1回だけHP1で耐えることがある	受到致死攻击时仅有一次HP残留1点
HPが高いほど 妖力が（少しずつ）アップする	HP量多的时候妖力（少许）提升
HPが满タンの间自分の守りが（大）アップ	HP全满时防御力（大幅）提升
ガ－ド中 妖术で受けるダメ－ジが（小）ダウン	防御时受到的妖术伤害（小幅）减少
ガ－ド中に攻击をしてきた敌に（小）ダメ－ジを与える	防御时给予攻击的敌人（少许）伤害
クリティカルが（少し）でやすくなる	暴击几率（小幅）提升
クリティカルのダメ－ジがアップする	暴击伤害增加
クリティカルをうけると自分の守りが（大）アップ	发生暴击后自己的防御力（大幅）提升
さぼつたとき 自分のHPが（少し）回复する	偷懒时回复（少许）HP
つながっている味方のHPをチビチビ回复	站位相邻的我方单位逐渐回复HP
つながっている妖怪がいないと全ステ－タスが（小）アップする	站位相邻的我方单位全能力（小幅）提升
ドレインのHP回复量が（小）アップ	吸收攻击的HP回复量（小幅）增加
バトルでもらえるお金が（少し）ふえる	战斗获得的金钱（小幅）提升
バトルでもらえる经验值が（少し）アップする	战斗获得的经验值（小幅）提升
ピンチになつた时一度だけHPを（小）回复する	濒死时仅有一次回复（少许）HP
ピンチになると 一度だけ攻击力が大／超アップする	濒死时仅有一次增加（大量）攻击力
移动待机中HPがじわじわ回复する	移动结束前回复HP
移动待机中敌の攻击をよけやすくる／やすくなる	移动结束前必定／容易回避敌人的攻击
气绝したとき味方全员のHPを（小）回复する	被打倒时回复我方全员（少许）的HP
攻击が（少し）外れにくくなる	攻击（比较）容易命中
攻击でダメ－ジを与えた时HPを（少し）吸收する	攻击造成伤害时吸收（少许）HP
自分がクリティカルを出した时自分のHPを（小）回复する	暴击时回复（少许）HP
自分がついげきで与えるダメ－ジが（小）アップ	自己造成的伤害（小幅）提升
自分が攻击した敌の力を（小）ダウンさせる	被自己攻击过的敌人攻击力（小幅）下降
自分が受ける水・冰・风のダメ－ジをダウンさせる	自己受到的水、冰、风属性伤害降低
自分が受ける土・风のダメ－ジを轻减する	自己受到的土、风属性伤害降低
自分が受ける雷・水のダメ－ジを轻减する	自己受到的雷、水属性伤害降低
自分とつながっている味方のHPを吸收しながら战う	可吸收和自己相邻的同伴的HP
自分とつながっている妖怪の素早さ／力／妖力／守りを小アップする	自己和相邻的妖怪敏捷／力量／妖力／防御小幅提升
自分にかかる 良いとりつくの效果时间が 长くなる	自己受到的有益BUFF时间延长
自分のHPが减るほど 妖术で与えるダメ－ジがアップする	随着自己的HP减少，妖术的伤害逐渐增加
自分の后ろの妖怪が多いほど全ステ－タスがアップする	自己身后有多个妖怪时，全能力提升
自分の正面にいる妖怪のHPがじわじわ回复する	自己前面的妖怪HP逐渐回复
自分の正面にいる妖怪の妖力をアップする	自己前面的妖怪妖力提升
自分の妖气ゲ－ジが（少し）たまりやすくなる	自己的妖气槽的积攒速度加快（少许）
自分を倒した妖怪に怨みで（小）ダメ－ジを与える	打倒自己的妖怪受到（少许）伤害
守りが高いほど 力と妖力が（少し）ずつアップ	防御力最高时，力量和妖力（小幅）增加
谁かがお金をばらまくと守りが（大）アップする	场地内有金钱时（和妖怪的必杀技有关）防御力（大幅）提升
中央のマスに立つている间だけ素早さ／力／妖力／守りが（大）アップ	站在中间竖排的时候敏捷／力量／妖力／防御力（大幅）提升
中央のマスに立っている间だけ全ステ－タスが（小）アップ	站在中间竖排的时候全能力（小幅）提升
敌がアイテムを（少し）おとしやすくなる	敌人的道具掉落率（小幅）提升

原文	说明
敌から攻击されると力が（小）アップする	被敌人攻击后，力量（小幅）提升
敌から（少し）とりつかれにくくなる	（比较）不易被敌人附身
敌にとりつかれていると全ステ－タスが（大）アップ	被敌人附身时，全能力（大幅）提升
敌のガ－ドの效果を（少し）ダウンさせる	敌人的防御效果（小幅）降低
敌の攻击でうけたダメ－ジを（少し）はね返す	反弹部分 / 少许攻击的伤害
敌の攻击を（少し）よけやすくなる	敌人的攻击不（太）容易命中
敌の妖术でうけたダメ－ジを（少し）はね返す	反弹部分 / 少许妖术的伤害
敌を倒すたび HP を（小）回复	打倒敌人后回复（少许）HP
敌を倒すたび 攻击力が大アップすることがある	打倒敌人后攻击力大幅提升
味方が气绝すると攻击力が小アップすることがある	同伴被打倒时攻击力小幅提升
味方全员がさぼりにくくなる	我方全员不易偷懒
味方全员が受ける火 / 水 / 土 / 冰 / 风 / 雷属性のダメ－ジを（小）ダウンさせる	我方全员受到的火 / 水 / 土 / 冰 / 风 / 雷属性的伤害（小幅）降低

稀有魂合成列表

编号	魂 1	编号	魂 2	合成结果	效果
223	あつガルル	193	ステ－キング	れんごく魂	妖术变成“れんごくの术”
301	河童	325	ふろ－ラル	大泷魂	妖术变成“大泷の术”
276	ふぶき姬	222	ガリ王子	吹雪魂	妖术变成“吹雪の术”
304	乌天狗	101	えんらえんら	岚魂	妖术变成“岚の术”
437	百々目鬼	503	おとろし	いん石魂	妖术变成“いん石の术”
104	はつでんしん	367	雷オトン	雷神の术	妖术变成“雷神の术”
461	爆音ならし	376	チクリ魔	チクチク魂	被附身的敌人受到的伤害增加
294	かまいたち	034	天下无僧	せつだん魂	进攻时无视敌方的有益附身效果
515	ア－ダコンダ	001	アチャ－	ついげき魂	可以攻击被其他单位挡住的敌人
010	アライ魔将	321	キズナ－ス	おはらい魂	回复的同时治疗异常状态
142	ゴリだるま	097	モテヌス	つやつや魂	不会被暴击
194	ロボニャン	150	むりだ城	ブロッカ－魂	移动后变为防御状态
187	プラチナカク	554	ミチクサメ	むてき魂	受到的攻击或必杀技仅有一次无效
028	黄泉ゲンスイ	417	ヨミテング	黄泉魂	敌人的回复妖术弱化
122	せいでん鬼	562	ロボノコ	チャ－ジ魂	移动时回复妖力槽
392	ジミ－	393	カゲロ－	おんみつ魂	不会被敌人攻击
386	KANTETSU	439	ドケチング	ヤミ魂	附身必定成功
267	ズキュキュン太	095	モテモ天	モテモテ魂	敌人容易成为伙伴
488	こしパンダ	326	アフロ 13	むじゅうりょく魂	不会受到地形伤害
519	ツチノコ星人	518	ツチノコパンダ	よびよせ魂	空中容易出现漂浮的妖气球

每日战斗

妖怪名	条件和地点
アンドロイド山田	美国和日本的地区随机出现
惠比寿	在 Mr. 温德福处兑换妖气
弁财天	在 Mr. 温德福处兑换妖气
布袋尊	在 Mr. 温德福处兑换妖气
大黑天	在 Mr. 温德福处兑换妖气
昆沙门天	在 Mr. 温德福处兑换妖气
ラストブシニャン	瓦尔纳村的杂货店左下方，需要直升机和从扭蛋机“ドリ－ムコイン・武”硬币得到的挑战券
プラチナ鬼	南蒙德地区的便利店屋顶，需要直升机和从扭蛋机“ドリ－ムコイン・白金”硬币得到的挑战券
キラコマ	暂时未知
ブルジョワ G	暂时未知
ダ－ウィン	位于孤岛遗迹（需要乘坐木筏），需要先在南蒙德学校的藏书室读完相关的伟人生平
エジソン	位于妖果公司的研究室，需要先在南蒙德学校的藏书室读完相关的伟人生平
コロンブス	位于诺兰港口，需要先在南蒙德学校的藏书室读完相关的伟人生平
センポクカンポク	大森山神社左下方的地下水道（需要直升机且手表等级达到 S），要先在下水道里找齐 6 个戴面具的人
コマさん J	马克家豪宅 1 楼右侧的厨房
コマじゅうろう	马克家豪宅 2 楼右侧的图书室
ワンダ－ニャン	马克拉纳洞窟底层最深处
ウラシマニャン	木筏到达的秘密岩穴
ミス・テリ－	凌晨的达米安农场深处
ゴジダツ爷	安稳住宅区 C–104 房间
どんちゃん	大森山的祭典（需要先完成相关任务）

妖怪名	条件和地点
B ジバニャン	新妖魔都市，需要联动
B コマさん	新妖魔都市，需要联动
B–USA ピョン	新妖魔都市，要先获得以上两只妖怪
スカイシャリマン	寿司版限定，马克拉纳洞窟左侧出洞口的位置
バニ－・ミント	寿司版限定，东卡修超市的屋顶，需要直升机
ハンゾウ	寿司版限定，马克家豪宅右侧的地下通道最深处
D–レックス	寿司版限定，诺兰珀尼峡谷中部，需要直升机
オリジン	寿司版限定，南蒙德地区左下方的屋顶上，需要直升机
KK ブラザ－ズ	寿司版限定，新妖魔都市
サキちゃん	天妇罗版限定，马克拉纳洞窟左侧出洞口的位置
スピ－ディ–W	天妇罗版限定，东卡修超市的屋顶，需要直升机
ゼロ博士	天妇罗版限定，马克家豪宅右侧的地下通道最深处
バッド坊や	天妇罗版限定，诺兰珀尼峡谷中部，需要直升机
ザ・シャ－ク	天妇罗版限定，南蒙德地区左下方的屋顶上，需要直升机
トムニャン	天妇罗版限定，新妖魔都市
水果猫系列	高级料亭 妖乐，需要寿司和天妇罗两版本联动
宝石猫系列	
たこやつ鬼	
ひつま武士	
すもうどん	
ジンギスギスカン	
酒吞童子	
イザナミ	
なまなまはげ	

自定猫的部件




耳朵

部件名	获得方式
タテみみ	初期持有
ヨコみみ	初期持有
タレみみ	团团坡道糖果屋抽奖的奖品
ネズみみ	樱花住宅区，和奇怪深巷的下水道里的大叔对话获得
ジバみみ	樱花住宅区，奇怪深巷下层水路里的宝箱
ウサみみ	峡谷の神殿的掉落物，有一定几率获得，需要乘坐木筏
宝石ヘッド	妖怪之轮“ヤンキ－ズ”的奖品和樱花住宅区左上方河边的ニャンパチ先生交换

脸部花纹

部件名	获得方式
もようなし	初期持有
お鼻くっきり	初期持有
おさるもよう	初期持有
おかつぱ	大森山废弃隧道（东）的宝箱
まんなかわけ	团团坡道保密横道的宝箱
ぱんだもよう	樱花住宅区的妖怪奇谈“白と黑のアイツ”
ジバもよう	击败延绵长道的 BOSS 后，从延绵少女（えんえん少女）处获得
くちひげもよう	马克拉纳洞窟入口前的掉落物，有一定几率获得，需要乘坐木筏

眼睛

部件名	获得方式
ふつうのおめめ	初期持有
カラフルおめめ	樱花中央市学习塾楼上的宝箱，需要直升机
ちょいコワおめめ	初期持有
キリリおめめ	达米安农场左侧的宝箱，需要直升机
ガッツおめめ	剧情任务获得
びっくりおめめ	瓦尔纳村的宝箱
ネコ的なおめめ	樱花中央市商务大厦 4 楼的宝箱
オネムなおめめ	和北匹兹塔地区汉堡店附近楼顶上的人对话获得，需要直升机
ウツフンおめめ	用软软钻头破坏新妖魔都市右下角的白色方块
ニヤニヤおめめ	跑腿巷下水道的宝箱
オトメなおめめ	北匹兹塔左上方的栈桥，需要手表等级达到 B 才能通过
アコガレおめめ	委托“48 枚の生写真”的报酬
カラフル☆おめめ	诺兰珀尼峡谷的宝箱，需要直升机
STAR ☆おめめ	轰轰轰神塔大厦 44 楼的宝箱
LOVE【红心符号】おめめ	微风山丘公园中，和奖杯屋下方的女性对话获得

头部装饰

部件名	获得方式
チョビヒゲ	用妖怪钻头破坏团团坡道的破旧房屋的岩石
マロのまゆげ	团团坡道的破旧房屋的宝箱
ガチまゆげ	跑腿巷的妖怪奇谈“废病院の入院患者”
おまつりハチマキ	委托“どんちゃん祭りの招待状”的报酬
叶っぱ	随机事件小鸡找妈妈的报酬
ロイヤルなかんむり	找齐所有 20 个宝藏后和博克斯先生对话获得
武士のかぶと	运动俱乐部的 BOSS ワンダ –4 连战报酬
メイドのカチュ－シャ	青叶原的妖怪奇谈“主人の归りを待つ亡灵”
おしゃれメガネ	樱花 EX 树的宝箱
和风かみかざり	随机事件为老奶奶带路的报酬
すなおな七三分け	白天和樱花小学的校长对话
ふろあがりタオル	团团坡道正天寺右侧的门铃事件
殿のちょんまげ	晚上和青叶原动画堂里的大哥哥对话
ウエスタンハット	诺兰珀尼峡谷的宝箱
ロボヘッド	随机事件爱护环境的射手，第一次完成时的奖励
コマさんマユ	随机事件引路鬼的宝箱内有几率出现
ヒゲメガネ	随机事件千万不要打开箱子，最后把箱子还给 NPC 的报酬

身体

部件名	获得方式
もようなし	初期持有
くつしたボディ	初期持有
はらかけボディ	初期持有
タイツ的なボディ	跑腿巷废弃医院左上方的宝箱，需要直升机
ジバはらまき	委托“采妖面接试验”的报酬
カントリ－なズボン	东卡修牛排店前的金发小哥（仅限晴天）
おきゃんな着物	和运动俱乐部 2 楼的妖怪对话
おまつりボディ	用妖怪之轮“お骚がせミュ－ジシャン”的奖品和樱花住宅区左上方河边的ニャンパチ先生交换
おてんばメイド	委托“ためしてガッテンマイヤ－さん”的报酬
ウエスタンベスト	任务“ノランポニ－の野良ポニ－”的报酬
野武士のよろい	睡佛站（ねぼとけ）右侧，站员旁的桌上（仅限晚上，要先在白天的樱花住宅区，银行左上方的民宅窗口处偷听情报，需要沿着矮墙走才能到达窃听点）

部件名	获得方式
ロボボディ	樱花 EX 树的宝箱，需要直升机
宝石ボディ	大森山瀑布里祠的宝箱，需要直升机和金刚钻头
いなせな着物	跑腿巷安稳住宅区 A-201 房间
かたかけボディ	用妖怪钻头破坏轰轰轰神塔大厦第 53 层的岩石
ロイヤルなお召し物	进食小游戏的奖励

尾巴

部件名	获得方式
ふつうのしっぽ	初期持有
色つきしっぽ	初期持有
ボブなしっぽ	樱花小学教学楼 3 楼的宝箱
しましましっぽ	任务“もうひとりの自分”的报酬
ニョロしっぽ	诺兰港口的宝箱
ジバしっぽ	用软软钻头破坏妄想青叶原里的白色方块
コマしっぽ	委托“DJ-KJ”的报酬
あくまのしっぽ	任务“S ランクへの next 进！”的报酬

部件名	获得方式
リスのしっぽ	新妖魔都市的宝箱
イヌのしっぽ	樱花住宅区邮局上方的宝箱，需要直升机
ロボしっぽ	东卡修洋馆附近的宝箱
宝石しっぽ	任务“见てはいけない男”的报酬
ぶたのしっぽ	以 40 点分数完成电车内的进食小游戏获得
きつねのしっぽ	团团坂道糖果屋的抽奖奖品
ワイルドなしっぽ	运动俱乐部的 BOSS 8 连战报酬

饰品

部件名	获得方式
よそゆきネクタイ	妖果公司入口大堂右下方的宝箱
贵族のエリ	东卡修地区牛排店屋顶上的宝箱，需要直升机
キュートなリボン	剧情任务获得
シックなリボン	马克家豪宅的宝箱
さすらいのマント	委托“デカニャンのダイエット作战”的报酬
ガッツのマント	田园站的宝箱
ジバニャンの铃	团团坂道糖果屋的抽奖奖品
コマふろしき	团团坂道糖果屋的抽奖奖品
しゅつきんネクタイ	跑腿巷废弃医院左侧的门铃事件，按完门铃会出现一只猫，需要乘坐直升机到达它的所在位置并对话（仅限白天）
天使の羽	新妖魔都市的自行车比赛奖品
ぼうけんバンダナ	无人小岛的掉落物，需要乘坐木筏
コウモリマント	运动俱乐部的 BOSS 5 连战报酬
おめでたい铃	用对战段位到达 C 后获得的道具，和樱花住宅区左上方河边的ニャンパチ先生交换
金メダル	用对战段位到达 S 后获得的道具，和樱花住宅区左上方河边的ニャンパチ先生交换

声音

部件名	获得方式
ジバニャン先辈の声	初期持有
近所のノラネコの声	初期持有
こねこニャンの声	初期持有
おねむニャンの声	初期持有
殿样ニャンの声	初期持有
だだっこニャンの声	任务“谜の宇宙人リトル・グリ－ン”的报酬
わんぱくニャンの声	跑腿巷废弃医院内，地底最深处的宝箱
おにいニャンの声	樱花中央市雪女后巷的宝箱
のぼせブタの声	运动俱乐部的 BOSS 3 连战报酬
おじょうニャンの声	运动俱乐部的 BOSS ドリ－ム 4 连战报酬
イマドキカッパの声	樱花中央市汉堡店附近屋顶上的宝箱，需要直升机
マジカルニャンの声	大森山登山道的宝箱，需要直升机
ごせんぞニャンの声	团团坂道正天寺附近的宝箱，需要直升机

部件名	获得方式
おと－ニャンの声	进食小游戏的奖品
おじ－ニャンの声	青叶原自行车比赛的奖品
ゾンビニャンの声	委托“妄想アオバでまたつかまえて”的报酬
犬のおっさんの声	乘坐电车时被 NPC 赠送获得
白执事の声	引路鬼的宝箱
白コマイヌの声	新妖魔都市的音乐小游戏奖品（困难难度）
ヤングニャンボイス	延绵长道的电话亭事件
熊島家长男の声	延绵长道鼓掌的人群，用男主人公时，和第四排左侧的熊岛对话获得
宇宙ウサギの声	美国马路事件答对问题的奖品
イケニャンボイス	日本绿灯过马路时有极低的几率获得
おすもうニャンの声	通关达摩之塔后的掉落物
キュ－トニャンボイス	太鼓达人的音乐小游戏

妖怪大图鉴

由于大部分地区里的妖怪都会在当地的迷宫里出现，所以为了各位读者捕捉方便，给出的主要出现地点均以最容易遇到该妖怪的地点列出，可能会与游戏图鉴有所冲突。

编号	妖怪名	级别	主要出现地点	喜欢的食物
1	アチャ－	E	莫库诺姆之森	野菜
2	枕返し	E	团团坂道的悄悄空地	饭团
3	ぶようじん坊	E	团团坂道的悄悄空地	饭团
4	がらあきん坊	C	等级进化	饭团
5	さきがけの助	B	毛马本站的古旧民房	饭团
6	ダラケ刀	E	微风山丘的花坛	饮料
7	ザンバラ刀	C	等级进化	饮料
8	ダララだんびら	B	微风山丘的垃圾桶或纸箱堆	饮料
9	かたづ家来	E	樱花住宅区的猫咪通道	甜品
10	アライ魔将	B	等级进化	甜品
11	狮子まる	E	大森山的左侧登山道	中华料理
12	万尾狮子	A	等级进化	中华料理
13	おこ武者	E	大森山的废弃隧道	肉
14	くしゃ武者	A	合成进化	肉
15	なまはげ	S	红绿灯事件	肉
16	なまなまはげ	S	合成进化	肉
17	ちからモチ	D	樱花住宅区的樱花小学（夜）	饭团
18	やきモチ	D	跑腿巷的商店街小路	饭团
19	一瞬ボ－イ	D	妄想青叶原	雪糕
20	寝ブタ	D	微风山丘的草丛	咖喱饭
21	ねぶた	B	合成进化	咖喱饭
22	ひつま武士	D	团团坂道的破旧小屋	水产
23	ひまつ武士	B	合成进化	水产
24	ダメジャ－	D	达米安农场的麦田	热狗
25	ダメジャナイン	B	等级进化	热狗
26	カブトさん	D	团团坂道的破旧小屋	野菜
27	ゲンマ将军	A	合成进化	野菜
28	黄泉ゲンスイ	S	轰轰轰神塔大厦	野菜
29	おにぎり侍	D	田园站的草丛	饭团
30	焼きおにぎり	A	等级进化	饭团
31	あかなめ	D	团团坂道的保密横道	关东煮
32	总ナメ	A	合成进化	关东煮
33	ガチン小僧	D	莫库诺姆之森、马克拉纳洞窟	肉
34	天下无僧	A	等级进化	肉
35	泥田坊	C	田园站的田地	关东煮
36	ニクヤ鬼	C	东卡修地区的草丛	肉
37	シラ切りスズメ	C	团团坂道的破旧小屋	天妇罗
38	ベンケイ	C	微风山丘的垃圾桶或纸箱堆	中华料理
39	からくりベンケイ	B	微风山丘的车底	中华料理
40	メラメライオン	C	剧情获得、樱花住宅区的樱花小学（夜）	肉
41	グラグライオン	B	轰轰轰神塔大厦	肉
42	とどろき狮子	A	北匹兹塔地区的车底或消防栓	肉
43	しょうブシ	C	跑腿巷的安稳住宅区	水产
44	まさむね	A	合成进化	水产
45	むらまさ	A	合成进化	水产
46	くさなぎ	S	合成进化	水产
47	フユニャン	B	任务获得	水产
48	妖怪ガッツ K	B	妖怪之轮	零食
49	妖怪ガッツ F	B	妖怪之轮	零食
50	いばる～ん	B	诺兰珀尼峡谷	热狗
51	やまと	B	樱花住宅区的寂寞水渠、樱花小学（夜）	荞麦面
52	カブキ猿	A	樱花中央市的日落广场（夜）	荞麦面
53	クワノ武士	B	大森山的树上	野菜
54	クワガ大将	A	合成进化	野菜
55	オオクワノ神	S	妖怪扭蛋机	野菜
56	マスクドニャ－ン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
57	モモタロニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
58	ニャン骑士	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
59	ブリ－队长	A	剧情获得	汉堡包
60	ブリ－元帅	S	妖怪之轮	汉堡包
61	鬼食い	S	鬼时间的扭蛋机	肉
62	いのちとり	S	跑腿巷的废弃医院 3 楼	甜品
63	ヒカリオロチ	S	委托获得，天妇罗版限定	水产
64	鬼蜘蛛	S	鬼时间的扭蛋机	荞麦面
65	ハンゾウ	S	任务获得，寿司版限定	寿司
66	コタロウ	S	妖怪扭蛋机	寿司
67	椿姬	S	妖怪扭蛋机	糖果
68	さかさつ伞	E	樱花住宅区的花坛（雨）	零食
69	化け草履	E	毛马本站的古旧民房	零食
70	パッカ－	E	东卡修地区的消防栓	甜甜圈
71	ロすべらし	E	青叶原的日影停车场	热狗
72	ズルズルづる	E	团团坂道的河边	水产
73	かぜカモ	D	跑腿巷的车底	水产
74	つづかな僧	E	团团坂道的垃圾桶或纸箱堆	汉堡包
75	やめたい师	C	等级进化	汉堡包
76	もうせん和尚	C	团团坂道的草丛	汉堡包
77	わすれん帽	E	樱花中央市的草丛	糖果
78	メゾンドワスレ	B	等级进化	糖果
79	ばか头巾	E	东卡修地区的树上	糖果
80	そらミミズク	E	北匹兹塔地区的树上	意大利面
81	じごくミミズク	A	等级进化	意大利面
82	ナンデナン	E	樱花中央市的地下停车场	咖喱饭

编号	妖怪名	级别	主要出现地点	喜欢的食物
83	そ－ナンだ－	A	合成进化	咖喱饭
84	のっぺら坊	D	樱花住宅区的民房走廊底下	关东煮
85	ハナホ人	D	达米安农场的麦田	零食
86	ひじょうぐち	D	东卡修地区的酒店近道	意大利面
87	まるナゲット	D	东卡修地区的酒店近道	雪糕
88	ピントコ－ン	D	达米安农场的麦田	甜甜圈
89	カラヤブリ	D	东卡修地区的消防栓	面包
90	わらえ姊	D	樱花 EX 树的花坛	汉堡包
91	青くちびる	C	樱花 EX 树的自动贩卖机底下	汉堡包
92	バクロ婆	D	樱花住宅区的车底	拉面
93	ババア－ン	B	等级进化	拉面
94	ドクロ婆	C	樱花住宅区的寂寞水渠	拉面
95	モテモ天	D	南蒙德地区的车底	甜品
96	モテマク－ル	A	合成进化	甜品
97	モテヌス	A	青叶原的车底	甜品
98	一旦ゴメン	D	微风山丘的树上	咖喱饭
99	あやまり倒し	A	等级进化	咖喱饭
100	こえんら	D	团团坡道的树上	甜品
101	えんらえんら	A	等级进化	甜品
102	でんぱく小僧	D	团团坡道的电线杆	零食
103	でんじん	A	合成进化	零食
104	おでんじん	A	延绵长道	关东煮
105	はつでんしん	S	电车事件	关东煮
106	U.S.O.	C	诺兰珀尼峡谷	寿司
107	アペリカン	C	马克家豪宅的走廊（夜）	汉堡包
108	フウ 2	C	妖怪之轮	面包
109	スットン卿	C	马克家豪宅 2 楼的藏书室	甜甜圈
110	家－イ	C	南蒙德地区的消防栓	披萨
111	レインボ－ン	C	马克家豪宅的 1 楼走廊	雪糕
112	ペラペライオン	C	剧情获得	披萨
113	まぼ老师	C	樱花 EX 树的树上	面包
114	かげ老师	C	大森山的树上	面包
115	ほう老师	B	大森山的废弃隧道	面包
116	さとりちゃん	C	跑腿巷的废弃医院	野菜
117	よつめ	B	大森山的废弃隧道	野菜
118	うんがい镜	C	樱花 EX 树的垃圾桶、纸箱堆或草地	中华料理
119	うんがい三面镜	A	合成进化	中华料理
120	ヤミ镜	A	马克家豪宅的地下通路	中华料理
121	セバスチャン	B	马克家豪宅 2 楼的藏书室（夜）	荞麦面
122	せいでん鬼	B	轰轰轰神塔大厦	零食
123	なぞトキ	B	青叶原的废品小巷	水产
124	纸かくし	B	樱花中央市的商务大厦（夜）	天妇罗
125	ヒマ神	B	轰轰轰神塔大厦的 24、50、53 层	雪糕
126	ミス・テリ－	B	达米安农场的麦田每日战斗（凌晨）	意大利面
127	ニャン魔女	A	妖怪之轮	甜品
128	オトナカイ	A	轰轰轰神塔大厦，寿司版限定	意大利面
129	天狗	S	团团坡道的破旧小屋	糖果
130	ほむら天狗	S	妖怪扭蛋机	糖果
131	キュウビ	S	委托获得	关东煮
132	犬神	S	妖怪扭蛋机	关东煮
133	ぬえ	S	青叶原的妄想世界	中华料理
134	风魔猿	S	达摩之塔	寿司
135	鬼ガマ	S	鬼时间的扭蛋机	水产
136	酒吞童子	S	妖怪扭蛋机	天妇罗
137	バニ－・ミント	S	任务获得，寿司版限定	甜品
138	スノ－ラビイ	S	妖怪扭蛋机	甜品
139	マイツカ－	E	南蒙德地区的修理店车库或废品处理场	甜甜圈
140	だるだるま	E	樱花中央市的补习班近路	咖喱饭
141	だるまっちょ	B	合成进化	咖喱饭
142	ゴリだるま	B	北匹兹塔地区的 2 号仓库	咖喱饭
143	うらや饭	E	田园站的草丛	中华料理
144	プライ丼	B	合成进化	中华料理
145	迷い车	E	樱花中央市的地下停车场	饭团
146	だっせんしゃ	B	合成进化	饭团
147	ドキ土器	E	大森山的登山道	零食
148	怒气ドキ土器	B	合成进化	零食
149	ムリカベ	E	樱花住宅区的猫咪通路	拉面
150	むりだ城	B	合成进化	拉面
151	シロカベ	A	樱花住宅区的垃圾桶或纸箱堆	拉面
152	グレるりん	E	团团坡道的悄悄空地	拉面
153	ゴクド－	B	等级进化	拉面
154	アニ鬼	A	妖怪奇谈“マジック・サイクリング”有几率出现	拉面
155	ブルックりん	B	合成进化	热狗
156	あまん汁	E	北匹兹塔地区的 2 号仓库	糖果
157	ギュウ汁	A	等级进化	肉
158	ポン骨	E	马克拉纳洞窟的下层	牛奶
159	リボ－ン	A	等级进化	牛奶
160	ヨロイさん	D	樱花中央市的日落广场（夜）	野菜
161	モノマネキン	D	微风山丘的车底	糖果
162	オ－バ－ガ－	D	北匹兹塔地区的嘻哈后街里	汉堡包
163	魔ウンテン	D	达米安农场的草丛	咖喱饭
164	トオセンボン	D	樱花住宅区的猫咪通路	牛奶
165	くろがねセンボン	C	马克家豪宅的地下通路	牛奶
166	すもうどん	D	樱花中央市的樱花地下街（夜）	荞麦面
167	横纲うどん	B	合成进化	荞麦面
168	あっそう山	D	大森山的登山道	肉
169	あっそう火山	B	合成进化	肉
170	モレゾウ	D	微风山丘的河边	饭团
171	プルファントン	C	东卡修地区的树上	饭团
172	ガマンモス	A	合成进化	饭团
173	雷藏	D	田园站的电线杆	中华料理
174	ヒライ神	A	等级进化	中华料理
175	あつけら舰	D	北匹兹塔地区的车底，寿司版限定	甜甜圈
176	シレイ舰	A	等级进化	甜甜圈
177	あせつか鬼	C	瓦尔纳村的马车底	咖喱饭
178	シングコング	C	樱花中央市的日落广场（夜）	热狗
179	カメッパ	C	南蒙德地区的 BBQ 花园	野菜
180	おくらいり	C	樱花住宅区的无人之路	关东煮
181	カクさん	C	樱花中央市的雪女后巷	寿司
182	ふじのやま	C	跑腿巷的安稳住宅区或废弃医院	寿司
183	さくらのじま	B	樱花 EX 树的车底	寿司
184	ドウカク	C	跑腿巷的废弃医院	牛奶
185	ギンカク	B	合成进化	牛奶
186	キンカク	A	合成进化	牛奶
187	プラチナカク	S	合成进化	牛奶
188	イヌニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
189	武者かぶと	B	毛马本站的树上	野菜
190	かぶと无双	A	合成进化	野菜
191	オオツノノ神	S	微风山丘的树上（夜）	野菜
192	キンタロニャン	A	电车事件	肉
193	ステ－キング	A	东卡修地区的酒店近道	肉
194	ロボニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
195	ロボニャン F 型	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
196	ロボニャン USA	A	合成进化	巧克力棒
197	ゴルニャン	S	妖怪扭蛋机	巧克力棒
198	だいだらぼっち	A	妖怪扭蛋机	野菜
199	うみぼうず	S	北匹兹塔地区的河边	野菜
200	大ガマ	S	委托获得	荞麦面
201	大やもり	S	高级料亭 妖乐	荞麦面
202	赤鬼	S	鬼时间的扭蛋机	肉
203	青鬼	S	鬼时间的扭蛋机	肉
204	黑鬼	S	鬼时间的扭蛋机	肉
205	カブキロイド	S	妖怪扭蛋机	肉
206	ザシャ－ク	S	任务获得，天妇罗版限定	热狗
207	エルシャクレロ	S	妖怪扭蛋机	热狗
208	スカイシャリマン	S	任务获得，寿司版限定	寿司
209	びきゃく	E	团团坡道的秘密近道	甜品
210	ピヨピヨコ	E	南蒙德地区的草丛	饮料
211	ほっとケ－キ	E	南蒙德地区的 BBQ 花园	甜品
212	いきあたりバッタ	E	达米安农场的草丛	野菜
213	しゃれこ妇人	E	微风山丘的自动贩卖机底下	甜品
214	カラカラさん	C	合成进化	甜品
215	ほね美人	B	南蒙德地区的废品处理场	甜品
216	セミまる	E	微风山丘的树上	饮料
217	カゲまる	C	等级进化	饮料
218	ヒグラシまる	B	大森山的展望台	饮料
219	こてんパン	E	北匹兹塔地区的消防栓	牛奶
220	大化ケット	A	等级进化	牛奶
221	さむガリ	E	樱花中央市的商务大厦（夜）	拉面
222	ガリ王子	A	合成进化	拉面
223	あつガルル	S	樱花中央市的商务大厦（夜）	拉面
224	アンビリバ坊	E	莫库诺姆之森	零食
225	バッド坊や	S	合成进化	零食
226	激辛ボ－イ	S	妖怪扭蛋机	零食
227	つらがわり	D	跑腿巷的废弃医院 2 楼	甜品
228	一つ目小僧	D	毛马本站的垃圾桶或纸箱堆	关东煮
229	コンたん	D	青叶原的自动贩卖机底下，寿司版限定	天妇罗
230	わかランナ－	D	北匹兹塔地区的 2 号仓库	热狗
231	寝コロンブス	D	剧情获得	水产
232	デモネ－ド	D	东卡修地区的酒店近道	甜品
233	バク	D	团团坡道正天寺的墓碑（夜）	饮料
234	ハク	C	剧情获得	饮料
235	おバク様	B	等级进化	饮料
236	江户っ子パンダ	D	樱花中央市的运搬通路	寿司
237	大江户忍者パンダ	B	合成进化	寿司
238	カンペちゃん	D	任务获得	意大利面
239	无茶ぶりっ子	B	合成进化	意大利面
240	ノガッパ	D	樱花住宅区奇怪深巷里的寂寞水渠	寿司

编号	妖怪名	级别	主要出现地点	喜欢的食物
241	たびガッパ	A	等级进化	寿司
242	なみガッパ	A	木筏的诺兰珀尼峡谷路线	寿司
243	ジバニャン	D	剧情获得	巧克力棒
244	Bジバニャン	B	联动并取得联动后，在新妖魔都市每日战斗	巧克力棒
245	ジバニャンS	S	联动并取得联动后，在东卡修地区的酒店近道中每日战斗	巧克力棒
246	ジバニャン刘备	S	联动并取得联动后，在团团坡道的破旧房屋每日战斗	巧克力棒
247	アカマル	C	妖怪之轮	巧克力棒
248	トゲニャン	B	妖怪扭蛋机、合成进化	巧克力棒
249	ワルニャン	B	妖怪扭蛋机、合成进化	巧克力棒
250	ブチニャン	A	妖怪之轮	巧克力棒
215	コマさん	D	剧情获得	雪糕
252	ししコマ	A	合成进化	雪糕
253	Bコマさん	B	联动并取得联动后，在新妖魔都市每日战斗	雪糕
254	コマさんS	S	联动并取得联动后，在那岐崎站每日战斗	雪糕
255	コマさん孙策	S	联动并取得联动后，在团团坡道的破旧房屋每日战斗	雪糕
256	ジバコマ	A	妖怪之轮	巧克力棒
257	コマじろう	D	剧情获得	牛奶
258	とらじろう	A	合成进化	牛奶
259	コマじろうS	S	联动后在毛马本站每日战斗	牛奶
260	雨女	C	大森山的草丛（雨）	饮料
261	ばくそく	C	微风山丘的草丛或车底	咖喱饭
262	ナンスカンク	C	东卡修地区的草丛	披萨
263	おきラク－ン	C	北匹兹塔地区的河边	饮料
264	おとなブル	C	东卡修地区的草丛	饮料
265	たまのこし	C	废品处理场（起重机）	巧克力棒
266	キュン太郎	C	跑腿巷的废弃医院3楼	汉堡包
267	ズキュキュン太	B	合成进化	汉堡包
268	里キュン太	A	北匹兹塔地区的树上	汉堡包
269	ケマモン	B	妖怪扭蛋机	肉
270	ワンダ－ニャン	B	在马克拉纳洞窟底层的最深处每日战斗	巧克力棒
271	ジェットニャン	B	妖怪之轮	巧克力棒
272	サルニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
273	トムニャン	B	任务获得，天妇罗版限定	巧克力棒
274	KKブラザ－ズ	B	任务获得，寿司版限定	雪糕
275	ゆきおんな	B	樱花中央市的雪女后巷	糖果
276	ふぶき姫	S	合成进化	糖果
277	百鬼姫	S	妖怪扭蛋机	糖果
278	メロンニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
279	ミカンニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
280	キウイニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
281	ブドウニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
282	イチゴニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
283	スイカニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
284	サファイニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
285	エメラルニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
286	ルビ－ニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
287	トパニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
288	ダイヤニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
289	ロボガッパ	A	妖怪扭蛋机	寿司
290	ロボコマ	A	妖怪扭蛋机	牛奶
291	セ－ラ－ニャン	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
292	レッドJ	A	妖怪扭蛋机	巧克力棒
293	マイティ－ドッグ	A	妖怪扭蛋机	雪糕
294	かまいたち	A	达摩之塔	荞麦面
295	チョコボニャン	A	任务获得	蔬菜
296	モ－グリニャン	A	任务获得	雪糕
297	ぷにニャン	A	在《妖怪ウォッチぷにぷ》里获得的联动下载码	巧克力棒
298	ぷにコマ	A	在《妖怪ウォッチぷにぷ》里获得的联动下载码	牛奶
299	スシジバ	A	寿司下载版限定	寿司
300	天コマ	A	天妇罗下载版限定	天妇罗
301	河童	A	团团坡道的河边	野菜
302	水虎	S	木筏的诺兰珀尼峡谷路线	中华料理
303	マスタ－ニャ－ダ	S	委托获得	水产
304	乌天狗	S	樱花住宅区的樱花小学（夜）、妖怪扭蛋机、随机事件：小心龙卷风！	天妇罗
305	カルラ	S	妖怪扭蛋机	天妇罗
306	から伞お化け	E	毛马本站的古旧民房	关东煮
307	モ作	E	大森山的登山道	饭团
308	ハ－モリ－	E	南蒙德地区的修理店的车库	意大利面
309	うらやましろう	E	田园站的车底	中华料理
310	つまみぐいのすけ	D	跑腿巷的海边	拉面
311	ワカメくん	E	樱花中央市的海边	拉面
312	ワカメ☆スタ－	C	等级进化	拉面
313	コンブさん	E	樱花中央市的海边	拉面
314	メカブちゃん	D	樱花中央市的海边	拉面
315	モズク先生	C	通关后，在木筏的马克纳拉洞窟路线的秘密岩穴中每日战斗	荞麦面
316	ひも爷	E	樱花住宅区的猫咪通路	饭团
317	くいい爷	B	合成进化	饭团
318	こめ爷	B	延绵长道的电话亭事件	饭团
319	ハングリ－G	B	合成进化	肉
320	キズナメコ	E	大森山的草丛	野菜
321	キズナ－ス	B	合成进化	野菜
322	砂夫	E	大森山的草丛	关东煮
323	大山砂夫	B	合成进化	关东煮
324	风吕ずきん	E	南蒙德地区的BBQ花园	雪糕
325	ふろ－ラル	A	合成进化	雪糕
326	アフロ13	D	马克家豪宅前的草丛	甜甜圈
327	テンテコ米	D	跑腿巷的废弃医院	饭团
328	あしたガ－ル	D	南蒙德地区的消防栓	雪糕
329	どっちづかず	D	大森山的草丛	野菜
330	ポチッ	D	南蒙德地区的草丛	热狗
331	ウキウキビ	D	田园站的田地	零食
332	トキメキビ	B	合成进化	零食
333	びんボ－イ	D	跑腿巷的安稳住宅区	牛奶
334	お金ナイダ－	A	等级进化	牛奶
335	らくてん童	C	大森山的草丛	牛奶
336	ざしきわらし	D	大森山的竹林	零食
337	ざしきわら神	A	等级进化	零食
338	ぜつこう蝶	D	大森山的树上	饮料
339	ゼッコウ蝶	D	美国秘密基地的树上	饮料
340	サイコウ蝶	A	合成进化	饮料
341	アゲアゲハ	S	大森山的山顶	饮料
342	くだん	D	樱花住宅区的奇怪深巷	寿司
343	大くだん	S	合成进化	寿司
344	どんちゃん	C	大森山的庙会	零食
345	晴れ男	C	轰轰轰神塔大厦51层	甜品
346	サンタク老师	C	南蒙德地区的树上	咖喱饭
347	ふくろじじい	C	微风山丘的树上	咖喱饭
348	カンガエル－	C	达米安农场的草丛	雪糕
349	はなしカミ	C	北匹兹塔地区的树上	咖喱饭
350	サンデ－パパ	C	南蒙德地区的车底	甜品
351	ガッテンマイヤ－	C	马克家豪宅的藏书室	意大利面
352	エコロ爷	C	大森山的草丛	野菜
353	イ－センイッテル	C	诺兰港口的河边	热狗
354	カントリ－バァバ	C	合成进化	牛奶
355	ホノボ－ノ	C	樱花住宅区的树上或河边	面包
356	ヒョウヘンヌ	A	合成进化	面包
357	ヒョウヘンナ	A	反复无常门	面包
358	キジニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
359	ハッピィさん	B	任务获得	披萨
360	齿磨贵妇人	B	马克家豪宅的藏书室	天妇罗
361	ロボG	B	妖怪扭蛋机	饭团
362	さいの目入道	B	青叶原的车底	糖果
363	ゾロ目大明神	A	跑腿巷的安稳住宅区	糖果
364	から伞魔人	A	合成进化	关东煮
365	ウラシマニャン	A	木筏的诺兰珀尼峡谷路线的秘密岩穴	水产
366	いたれりつくせり	A	微风山丘的花坛	天妇罗
367	雷オトン	A	诺兰港口的树上	寿司
368	绝オトン	S	瓦尔纳村的树上	寿司
369	圣オカン	A	樱花EX树的树上	野菜
370	心オバア	S	妖怪扭蛋机	野菜
371	麒麟	S	樱花EX树的展望台	中华料理
372	イッカク	S	达摩之塔	荞麦面
373	スピ－ディ－W	S	任务获得，天妇罗版限定	披萨
374	カンフ－マッハ	S	妖怪扭蛋机	野菜
375	やるせナス	E	青叶原的垃圾桶或纸箱堆	意大利面
376	チクリ魔	E	青叶原的路地里	饮料
377	ちからかし家来	E	樱花住宅区的无人之路	甜甜圈
378	みちび鬼	E	团团坡道的车底	糖果
379	えこひい鬼	D	微风山丘的草丛	糖果
380	かたのり小僧	E	微风山丘的车底	糖果
381	かたのり亲方	C	合成进化	糖果
382	ぎっくり男	B	电车事件	糖果
383	草くいおとこ	E	微风山丘的草丛	野菜
384	肉くいおとこ	B	合成进化	肉
385	TETSUYA	E	青叶原的废品小巷	汉堡包
386	KANTETSU	B	合成进化	汉堡包
387	つぶや木	E	剧情获得	披萨
388	ツリ－ト	B	等级进化	披萨
389	ネガティブ－ン	E	樱花住宅区的树上	饮料
390	ジャネガブ－ン	C	等级进化	饮料
391	かゆかゆ	A	美国秘密基地、莫库诺姆之森	饮料
392	ジミ－	E	微风山丘的草丛	饭团
393	カゲロ－	B	等级进化	饭团
394	カイム	A	延绵长道	饭团

编号	妖怪名	级别	主要出现地点	喜欢的食物
395	カリカリベ－コン	D	剧情获得	热狗
396	ぎしんあん鬼	D	樱花 EX 树的垃圾桶或纸箱堆	中华料理
397	ガ鬼	D	跑腿巷的废弃医院	中华料理
398	あまのじゃく	B	东卡修地区的消防栓	中华料理
399	ジンギスギスカン	D	樱花住宅区的猫咪通路	肉
400	チンギスギスハン	B	合成进化	肉
401	ヒキコウモリ	D	大森山的废弃隧道	肉
402	トジコウモリ	A	合成进化	肉
403	ヤドコウモリ	A	青叶原的树上	肉
404	かりパックン	D	樱花 EX 树的垃圾桶或纸箱堆	寿司
405	泥ボックン	A	等级进化	寿司
406	ギ－くん	D	北匹兹塔地区的 2 号仓库	披萨
407	ハツキング	A	合成进化	披萨
408	ひとまか仙人	C	团团坡道的破旧小屋	寿司
409	りもこんかくし	C	南蒙德地区的废品处理场	汉堡包
410	ジコチュウ	C	马克拉纳洞窟下层	牛奶
411	じこけん王	C	马克家豪宅 2 楼的走廊（夜）	寿司
412	インチキン	C	达米安农场的麦田（凌晨）	披萨
413	あんのジョ－	C	东卡修地区的车底	热狗
414	アイタタタイムズ	C	任务获得	雪糕
415	ゴジダツ爷	C	跑腿巷的安稳住宅区	天妇罗
416	ネクラマテング	C	大森山的竹林	面包
417	ヨミテング	B	跑腿巷的垃圾桶或纸箱堆	面包
418	まてんし	C	毛马本站的古旧民房	咖喱饭
419	リ－妇人	B	微风山丘的草丛	寿司
420	ガブニャン	B	妖怪扭蛋机	巧克力棒
421	カッパ－	B	轰轰轰神塔大厦 27 层	汉堡包
422	ダリス	B	妖怪扭蛋机	甜甜圈
423	USA ピョン	B	剧情获得	甜甜圈
424	USA ピョン（アメフトスタイル）	B	妖怪扭蛋机	甜甜圈
425	USA ピョン（マリンスタイル）	B	妖怪扭蛋机	甜甜圈
426	USAピョン(ミリタリ－スタイル）	B	妖怪扭蛋机	甜甜圈
427	USA ピョン（ドライビングスタイル）	B	妖怪扭蛋机	甜甜圈
428	B-USA ピョン	B	联动后每日战斗	甜甜圈
429	USA ピョン仲达	S	联动后每日战斗	甜甜圈
430	ミツマタノヅチ	A	延绵长道	关东煮
431	魔ガサス	A	达米安农场的麦田	野菜
432	ウ魔	A	妖怪扭蛋机	野菜
433	ガシャどくろ	A	妖怪扭蛋机	牛奶
434	デビビル	A	东卡修地区的车底	拉面
435	デビビラン	S	合成进化	拉面
436	虫齿伯爵	S	妖怪扭蛋机	拉面
437	百々目鬼	A	田园站的田地	肉
438	きらめ鬼	S	鬼时间的扭蛋机	肉
439	ドケチング	A	轰轰轰神塔大厦	肉
440	ヤミまろ	S	委托获得	肉
441	どんどろ	S	妖怪扭蛋机	荞麦面
442	ヤミキュウビ	S	任务获得，寿司版限定	关东煮
443	ゼロ博士	S	任务获得，天妇罗版限定	天妇罗
444	Dr. カゲムラ	S	妖怪扭蛋机	天妇罗
445	魔天王	S	合成进化	咖喱饭
446	かえりタイ	E	北匹兹塔地区的车底	牛奶
447	やぶレタ－	E	北匹兹塔地区的树或电线杆上	汉堡包
448	てのひらがえし	E	东卡修地区的草丛	热狗
449	あしでまとい	E	东卡修地区的酒店近道	雪糕
450	イガイガグリ	E	樱花中央市的河边	面包
451	チクチクウニ	D	樱花中央市的河边	面包
452	じめりんぼう	E	微风山丘的河边	饮料
453	雨ふらし	B	等级进化	饮料
454	こおりんぼう	E	诺兰港口的树上	饮料
455	化けあられ	B	等级进化	饮料
456	たらりん	D	美国秘密基地的河边	饮料
457	ヨコドリ	E	北匹兹塔地区的草丛	汉堡包
458	ぶんぶん鸟	B	等级进化	汉堡包
459	はらおドリ	D	樱花中央市的雪女后巷	汉堡包
460	おともらし	E	北匹兹塔地区的嘻哈后街	咖喱饭
461	爆音ならし	B	合成进化	咖喱饭
462	トホホギス	E	微风山丘的树上	面包
463	ブカッコウ	C	瓦尔纳村的树上	面包
464	死神鸟	A	延绵长道	面包
465	じんめん犬	E	微风山丘的车底	咖喱饭
466	かおベロス	B	等级进化	咖喱饭
467	三途の犬	A	跑腿巷的废弃医院	咖喱饭
468	けうけげん	E	大森山的左侧登山道	饭团
469	ふさふさん	A	等级进化	饭团
470	たいこモチ	E	微风山丘的车底或草丛	饭团
471	ごますり－	A	等级进化	饭团
472	认 MEN	D	东卡修地区的车底	汉堡包
473	黄ばんド－ル	D	南蒙德地区的修理店的车库	雪糕
474	ふあんかん	D	美国秘密基地的树上	热狗
475	たらいまわし	D	团团坡道的保密横道	天妇罗
476	ロだけおんな	D	樱花中央市的地下停车场	面包
477	おつぼね样	C	樱花中央市的自动贩卖机底下	面包
478	ドンヨリ－ヌ	D	马克拉纳洞窟下层	面包
479	シメッポイ－ナ	C	木筏的停歇点	面包
480	砂ン丘入道	D	毛马本站的古旧民房	关东煮
481	ノ－砂ン入道	B	合成进化	关东煮
482	じがじいさん	C	大森山的废弃隧道	荞麦面
483	のらりくらり	C	跑腿巷的车底或草丛	水产
484	おすべり样	C	樱花中央市的树上	零食
485	おしっしょう	B	跑腿巷的废弃医院	甜品
486	おひとり样	C	青叶原的废品小巷	关东煮
487	テンパるンバ	C	北匹兹塔地区的嘻哈后街里	水产
488	こしパンダ	C	达米安农场的草丛	披萨
489	おならず者	C	微风山丘的自动贩卖机底下	牛奶
490	へこ鬼神	A	南蒙德地区的废品处理场	牛奶
491	花子さん	C	樱花住宅区的樱花小学 3 楼的女厕所最里面的单间里（夜）	零食
492	咒野花子	A	合成进化	零食
493	ロボメン犬	B	妖怪扭蛋机	咖喱饭
494	けちらし	B	南蒙德地区的车底	野菜
495	アンラッキイさん	B	任务获得	披萨
496	ヨッチャ～	B	任务获得	意大利面
497	しわくちゃん	B	樱花住宅区奇怪深巷的寂寞水渠	牛奶
498	老いらん	S	合成进化	牛奶
499	ふじみ御前	S	妖怪扭蛋机	牛奶
500	のぼせトンマン	A	延绵长道	关东煮
501	ダ－クニャン	A	妖怪之轮	水产
502	决めて魔王	A	轰轰轰神塔大厦，天妇罗版限定	寿司
503	おとろし	A	轰轰轰神塔大厦	天妇罗
504	フウミン	A	南蒙德地区的树上	糖果
505	おねむの精	S	樱花中央市的花坛	糖果
506	土蜘蛛	S	委托获得	荞麦面
507	女郎蜘蛛	S	延绵长道	荞麦面
508	オリジン	S	任务获得，寿司版限定	披萨
509	ファントム	S	妖怪扭蛋机	披萨
510	サキちゃん	S	任务获得，天妇罗版限定	天妇罗
511	ねちがえる	E	樱花住宅区的河边（昼）	寿司
512	バンジ－きゅうす	E	微风山丘的树上	饮料
513	マイマイペ－ス	E	南蒙德地区的草丛	水产
514	ダソックス	E	北匹兹塔地区的草丛	意大利面
515	ア－ダコンダ	B	合成进化	意大利面
516	ツチノコ	E	团团坡道的草丛	汉堡包
517	フクリュウ	A	等级进化	汉堡包
518	ツチノコパンダ	A	邂逅通信	汉堡包
519	ツチノコ星人	B	邂逅通信	汉堡包
520	からみぞん	E	南蒙德地区的 BBQ 花园	甜品
521	こんがらギャル	A	等级进化	甜品
522	オッタマゲ－タ－	D	诺兰珀尼峡谷	肉
523	ナンモナイト	D	北匹兹塔地区的嘻哈后街	水产
524	カイ－ギョ	D	莫库诺姆之森	天妇罗
525	笑ウツボ	D	樱花中央市的海边	肉
526	歌ウナギ	C	诺兰港口的河边	肉
527	大蛇のツボ	C	樱花中央市的海边	肉
528	たこやつ鬼	D	跑腿巷的商店街小路	关东煮
529	たこや鬼神	B	合成进化	关东煮
530	キライギョ	D	北匹兹塔地区的河边	肉
531	ゾウオ	B	等级进化	肉
532	ギャクジョウオ	A	木筏的诺兰珀尼峡谷路线	肉
533	おもいだスッポン	D	樱花住宅区奇怪深巷的寂寞水渠	荞麦面
534	おもいだ神	A	合成进化	荞麦面
535	ムカムカデ	D	大森山的废弃隧道	汉堡包
536	激ドラゴン	A	等级进化	汉堡包
537	りゅ－くん	D	微风山丘的花坛	中华料理
538	龙神	S	合成进化	中华料理
539	青龙	S	木筏的诺兰珀尼峡谷路线	中华料理
540	にんぎょ	D	跑腿巷的河边	甜品
541	八百比丘尼	S	合成进化	甜品
542	イザナミ	S	高级料亭 妖乐	甜品
543	ダイナシ－	D	诺兰珀尼峡谷	热狗
544	D－レックス	S	合成进化	热狗
545	ドジラ	S	妖怪扭蛋机	热狗
546	ろくろ首	C	团团坡道的破旧小屋	甜品
547	ウイスパ－	C	任务获得	雪糕

编号	妖怪名	级别	主要出现地点	喜欢的食物
548	ウィスベエ	C	妖怪之轮	雪糕
549	キリスギリス	C	跑腿巷的草丛	糖果
550	ひっぱりダコ	C	北匹兹塔地区的河边	水产
551	たこうらみ	C	跑腿巷的商店街小路	水产
552	ボ－坊	C	微风山丘的树上	糖果
553	しどろもどろ	B	诺兰港口的树上	糖果
554	ミチクサメ	C	樱花中央市的补习班近路	野菜
555	ト－シロザメ	B	马克拉纳洞窟	野菜
556	ムダヅカイ	C	青叶原的日影停车场	面包
557	はらわシエル	B	北匹兹塔地区的车底	面包
558	ナガバナ	C	樱花 EX 树的草丛	糖果
559	ナガバナナ	B	高级料亭 妖乐	糖果
560	チョコバナ－ナ	A	合成进化	甜品
561	ホリュウ	B	轰轰轰神塔大厦的 27、30 层	拉面
562	ロボノコ	B	妖怪扭蛋机	汉堡包
563	ロボりゅ－くん	B	妖怪扭蛋机	中华料理
564	油すまし	B	团团坡道的车底	天妇罗
565	しきるん蛇	B	樱花住宅区的草丛	水产
566	すねスネ－ク	B	团团坡道的秘密近道	水产
567	まむし行司	A	樱花中央市的草丛	水产
568	つられたろう丸	A	延绵长道	关东煮
569	おれリュウ	A	轰轰轰神塔大厦	寿司
570	オロチ	S	任务获得	水产
571	影オロチ	S	妖怪扭蛋机	水产
572	センポクカンポク	S	在下水道里找齐 6 个戴面具的黑影后，在大森山的下水道里每日战斗	寿司
573	マツサラニャン	E	剧情获得	–
574	アンドロイド山田	B	地图中随机出现	咖喱饭
575	厄怪	S	反复无常门	零食
576	不怪	S	反复无常门	水产
577	豪怪	S	反复无常门	肉
578	难怪	S	反复无常门	关东煮
579	破怪	S	反复无常门	咖喱饭
580	あかなめ	C	合成进化	关东煮
581	泥田坊	B	合成进化	关东煮
582	えんらえんら	A	合成进化	甜品
583	河童	A	合成进化	野菜
584	から傘お化け	D	合成进化	关东煮
585	ざしきわらし	C	合成进化	零食
586	くだん	C	合成进化	寿司
587	けうけげん	D	合成进化	饭团
588	にんぎょ	C	合成进化	甜品
589	ろくろ首	B	合成进化	甜品
590	ジバニャン K	A	暂时未知	巧克力棒
591	USA ピョン Q	A	暂时未知	甜甜圈
592	コマさん J	A	获得道具后，在马克家豪宅 1 楼右侧的厨房中每日战斗	雪糕
593	コマじゅうろう	A	获得道具后，在马克家豪宅 2 楼右侧的大书房中每日战斗	牛奶
594	フユニャンエ－ス	A	暂时未知	水产
595	ウィスパバ	A	暂时未知	雪糕
596	弁财天	S	妖气	咖喱饭
597	布袋尊	S	妖气	荞麦面
598	大黑天	S	妖气	关东煮
599	惠比寿	S	妖气	水产
600	昆沙门天	S	妖气	肉
601	コロンブス	S	在南蒙德学校里阅读伟人的书籍后，在诺兰港口每日战斗	意大利面
602	エジソン	S	在南蒙德学校里阅读伟人的书籍后，在妖果公司的研究室里每日战斗	汉堡包
603	ダ－ウィン	S	在南蒙德学校里阅读伟人的书籍后，在木筏的孤岛遗迹每日战斗	披萨
604	ラストブシニャン	S	从扭蛋机处获得挑战券后，在瓦尔纳村的每日战斗，需要直升机	天妇罗
605	キラコマ	S	从扭蛋机处获得挑战券后，在秃鹰峡谷（从诺兰尼峡谷的左上方进入）的每日战斗，需要直升机	雪糕
606	プラチナ鬼	S	从扭蛋机处获得挑战券后，在南蒙德地区的每日战斗，需要直升机	披萨
607	ブルジョワ G	S	从扭蛋机处获得挑战券后，在北匹兹塔地区的每日战斗，需要直升机	寿司
608	ブシニャン	S	图鉴封印	巧克力棒
609	しゅらコマ	S	图鉴封印	牛奶
610	山吹鬼	S	图鉴封印	肉
611	ネタバレリ－ナ	S	图鉴封印	甜品
612	花さか爷	S	图鉴封印	饭团
613	うんちく魔	S	图鉴封印	咖喱饭
614	イケメン犬	S	图鉴封印	中华料理
615	やまタン	S	图鉴封印	肉
616	ばたん Q	S	图鉴封印	关东煮
617	乙姬	S	图鉴封印	寿司
618	あしゅら	S	图鉴封印	肉

奖杯列表

本作和前作一样有奖杯的设定，在微风山丘的奖杯屋里能看到至今为止获得的奖杯，下面就放出所有奖杯的资料。

种类	名称	获得条件
铜	かけだし	游戏累计时间超过 30 小时
银	ゴゴゴっと解决	通过第十章
金	だるマスタ－	通过达摩之塔
铜	妖怪好き	收集 100 枚妖怪奖章
银	妖怪博士	收集 300 枚妖怪奖章
金	妖怪マスタ－	收集 600 枚妖怪奖章
银	すごい妖怪たち	解放 4 个传说级妖怪
金	もんげ－妖怪たち	解放 8 个传说级妖怪
铜	LVMAX！	妖怪的等级达到 99 级
金	妖怪のプロ	进行 100 次妖怪等级进化
金	妖怪合成のベテラン	进行 50 次妖怪合成
铜	镜开き	开启 30 处云外镜
金	トレジャ－ハンタ－	找到所有黄色宝箱
银	虫とり名人	捕捉 100 种昆虫
银	钓りのエキスパ－ト	钓鱼收集 80 种鱼
铜	名パイロット	乘坐直升机并到达所有降落点一次
铜	妖怪ドリラ－	用妖怪钻头破坏岩石
银	キレイ好き	妖怪吸尘器的等级达到 10 级
银	きまぐれ放浪记	完成 100 次反复无常门
银	ゲ－トを巡りし者	完成任务“大门教授と超文明 G の父さん”
铜	えんえんウォ－カ－	在延绵长道前进 7000 米
银	えんえんランナ－	在延绵长道前进 100000 米
银	ナゾナゾ名人	完成 20 个妖怪问答牌并召唤妖怪
金	妖怪探侦	发现 50 个妖怪奇谈
银	たのまれ上手	完成 70 个任务
银	妖怪の便利屋さん	完成 50 次妖怪情报站的委托
银	なかよし妖怪の轮	完成 10 个妖怪之轮
铜	サウンドマスタ－	集齐 70 首音乐
银	妖チュ－バ－	集齐 50 个过场动画
铜	ウォンテッドハンタ－	逮捕 10 个通缉妖怪
银	ニャンクリエイタ－	收集所有自定猫部件
铜	最强ニャン	自定猫的等级达到 S
铜	グルメマスタ－	收集 130 种食物
铜	妖怪魂のめぐみ	魂的等级达到 10 级
铜	レア魂ゲット	合成稀有魂
银	真の幸运	刮刮乐中一等奖
铜	三角形の奇迹	在糖果屋抽到一等奖
银	ガシャ爱	使用 50 次妖怪扭蛋机
银	スポ－ツクラブの铁人	拿到运动俱乐部的银牌会员
金	スポ－ツクラブの霸者	拿到运动俱乐部的金牌会员
铜	バトル爱好家	战斗胜利 100 次
金	バトルマスタ－	战斗胜利 1000 次
铜	必杀チャ－ジマン	使用必杀技 200 次
铜	援护射击はまかせろ	使用妖怪手枪 100 次
铜	千里の道も 1 个から	战斗中拾捡回复球和妖气球共计 300 个
铜	お助け上手	在战斗中使用 100 个道具
银	黑鬼バスタ－	打倒黑鬼
铜	自转车レ－サ－の星	所有自行车比赛拿到第一名
金	风を超えしもの	所有自行车比赛达到目标时间以内
银	ミュ－ジシャン	完成所有音乐小游戏的简单（かんたん）难度
金	名指挥者	完成所有音乐小游戏的困难（むずかしい）难度
铜	ファイト一发！	完成所有木筏路线
铜	逃げ足ピカイチ	成功从彷徨的小丑手中逃走 20 次
铜	おばあちゃん孝行	完成 30 次“为老奶奶带路”事件
铜	ヒヨコピョコピョコ	完成 30 次“小鸡找妈妈”事件
铜	赤き箱の诱惑	打开 30 次红箱子（随机事件）
铜	箱マスタ－	找到 20 个宝箱
银	忍び足上手	完成 50 次鬼时间
铜	鬼なんて隙だらけ	收集所有鬼玉再脱出鬼时间
银	さよならゾンビ	通关僵尸之夜
银	ごちそうさまでした！	完成所有进食小游戏
铜	妖怪ウォッチ鉴定士	在妖果公司检查 1000 个妖怪手表
铜	极上のごちそう	在高级料亭 妖乐进食
铜	たくさんのともだち	和 100 个人邂逅通信
铜	スタンプコレクタ－	得到 300 枚漂泊印章
银	VIP なレア妖怪	有妖怪入住漂泊小屋的 VIP 房间
铜	妖怪初段	公式对战等级达到 D
银	妖怪达人	公式对战等级达到 B
金	妖怪神	公式对战等级达到 S

掌门人

主持 马修&果汁&昴星团
插画\四格 西瓜树

一转眼暑假已过，又是新学期到来，游戏业界也将面临一次新的浪潮，各大主机和VR的情报都已蓄势待发，任天堂NX的情报也呼之欲出，于是各种各样的假情报开始布遍整个游戏圈，各位在得知新情报的第一时间还是稍安勿躁，静静等待官方的正式消息为好。掌机王的小编们只要第一时间确认了真实的消息，势必会立即在官方微博与读者们分享。好了，就让我们先忘掉那些很久以后才会发售的东西，来看看这次的掌门人吧！



勘误

上辑的掌门人中的《感激》一文，由于昴星团的失误，错误刊登了投稿读者的信息。在此澄清一下，该文的投稿人为来自湛江的野生木樨。为读者们带来了误会和不便，栏目负责人昴星团在此表示歉意，特此勘误，接受拍砖（似乎好久没见到了）。

安利成功

哈哈哈小伙伴在我的引诱之下入了PS4和PSV，以前一个人玩真的很寂寞。

汉水 贺文昊

白菜 人家安利一个机种都劳神费力，这位读者竟然一炮双响，实在是佩服。

昴星团 不知道这位读者是如何引诱的呢？推荐一下方法让我也试试。

时间过得真快

感觉进大学还没有多久，不知不觉却已经大三了。准备考研，又不知道怎么才能让自己努力起来，感觉生活还蛮颓废的。这种心情导致我连玩游戏的心思也没有了，感觉是想得太多了。

淮安 雨殇



果汁 有时候想来想去确实觉得不好动手，不过实际上从一件小事开始做起说不定就能顺利做下去了，祝这位读者顺利。

白菜 建议这位读者可以将考研的理由和好处都列在一张纸上。有些东西明确整理出来之后才会给人带来动力。

古林 个人觉得这种时候反而该偶尔玩一下游戏，学习的同时减少一下心理压力。一切都会好起来的。

眼睛好了

最近去医院复诊挂眼科验到我右眼的青光眼病情好转了，还进行了眼压和视野测试，比3月份测试结果更好，看来我们有必要减少荧光幕活动并且改正睡在床上玩游戏机之类的坏习惯，这样做是为了珍惜我们的双眼，以前刚起床就睡在床上眯起左眼只用右眼玩3DS才会让右眼有青光眼（左眼没事），知错能改，现在开始补救还来得及，真是太好了。

广州 杨洪



马修 关灯玩掌机手机对眼睛的伤害都很大，各位还是注意保护眼睛吧。

三味线 感谢这位读者朋友的提醒，看来我也要注意一下打游戏的姿势了，毕竟身体是革命的本钱。

果汁 眼睛真的很重要，不过有些人天生就不会近视，真是匪夷所思。

白菜 顺便也提醒大家，玩游戏和看电影时，请不要关灯模仿电影院的感觉，这样对视力不好。

魔性

这辑的小编形象可真是有点魔性啊，《掌机王PLUS》第一辑的就不错，反正第二辑的小编形象真有点接受不了。

大石桥 东野鱼

白菜 与隔壁《游戏机实用技术》统一后的风格，我们内部称其为“暗黑风格”，是不是很帅。

昴星团 当时大家看到自己新形象的第一印象几乎都是“纯真的笑容”与“和善的眼神”。

乌冬 我的新小编形象一度被吐槽为反派（笑）。

共鸣

很喜欢上辑的《时光沙盒——那些年因掌机而邂逅的人儿与故事》。最大的理由，应该是共鸣吧。我出生于1987年，在那个时代，我们对于那些掌机的追寻，到了无以复加的地步：因为有一款掌机，而在小伙伴里的地位非凡；为了买一款掌机，几个月的零花钱都可以省下来；为了不让家长发现，而在家里和爸妈斗智斗勇；也因为玩掌机，受过老师的责骂……然而这一切，都无法阻挡那时的热情，也因此留下了那一段段美好、无法忘怀的记忆，如今忆起，都是满满的温暖……

杭州 石砳磊

三味线 游戏带给我们的不仅仅是感官上的愉悦，还有无数珍贵的回忆与羁绊，小编愿与读者朋友们一同前行，见证更多美好的游戏时光。

昴星团 说到这样的童年，最近日本出了一款叫《ママにゲーム隠された》的手游，内容就是找到妈妈藏在房间里的3DS，虽然寻找的过程各种扯，但还是能让人回忆起为了游戏和家长斗智斗勇的日子。

KTV









看恐怖片

朋友有一条狗很喜欢看恐怖片，但是每次放到恐怖的镜头，就会屁股对着镜头，把身体转过去，这看恐怖片有啥意思呢？哈哈！

上海 小肥鼠

昴星团 就是嘛有啥意思呢（望地）。

苍穹 莫名觉得和某少年很像（望天）。

三味线 因为它的屁股也喜欢看恐怖片啊（好冷）。

白菜 也许这条狗只是享受“背后传来一阵杀气”的感觉。

乌冬 是否能看懂先不说，能分辨哪些是恐怖镜头，这狗也够聪明的。



微生活

1 蓝色雷霆偶像白菜

（本辑负责《蓝色雷霆闪电枪 爪》攻略的白菜在加紧进度中）

《蓝色雷霆闪电枪 爪》GV篇的最终BOSS要边唱歌边打。

你对着麦唱？

对，要玩家唱，对着3DS的麦克风。

（毫不犹豫）哈哈哈，是时候唱GIRI-GIRI爱了。（注：《超时空要塞△》的插入歌）

快录视频！

好主意，快进游戏室！

勇敢地唱吧。

太羞耻了吧。

毛老师深情献声。

（见势不妙）其实吹气也行……

（最终还是没有把白菜唱歌的视频录进光盘里，但实际上白菜的歌喉非常好！）

2 是美？还是变态？

（事发于苍穹发的一张GUST新作宣传图）

啧啧啧。



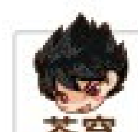
岸田的上色真是美……

明明是个变态，唉。

美爆了。

（继续感叹）他对衣服质感和皱褶的执着太让人佩服了……

因为他自己会穿。

（不熟悉岸田老师，继续追问）岸田心里住着一个少女？还是只因为是变态？

（斩钉截铁）只是个变态。

（看不过去）岸田是不是欠你们很多钱啊？

虽然他曾经发推说过“我能画出漂亮的图是因为我用自己的心过滤了世界的肮脏”之类莫名其妙的辩解，可是他真的就是个变态啊！

（众人沉默，古林继续欣赏岸田老师漂亮的画）

注：岸田梅尔，日本著名的插画师，代表作有《工作室》的“《阿兰德》系列”等。虽然画很漂亮但曾有过女装史，还发表过“要画好美少女得先当变态”等自嘲发言。

掌门话题 请小编们谈谈直播时的感受吧。（提供者 昆明chen）

感觉直播的要点还是在于与观众互动，毕竟直播嘛是给人看的，在某些地方要是没有顾及观众的感受而过于执着，即使最后成功了也会掉不少观众。玩的时候还要注意和弹幕互动，或讲讲段子娱乐大众，当然故意翻翻车也是必不可少的（我才不是为自己经常翻车找借口）。

直播的感受啊……还是怕出错吧，毕竟是面对面接触。其他好像也没什么，还是很享受被大伙围观打游戏的感觉的。

直播时除了演示游戏并解说外，很重要的一环是和观众的弹幕互动，这也是我们一直坚持至少由两位小编配合直播的原因。回看重播录像就会发现，很多笑点其实都是和观众们的弹幕“擦出的火花”，即时交流本身也是直播的乐趣之一，所以还是欢迎各位每天中午锁定我们的直播间（义正言辞打广告）。

直播最重要的还是要注意和观众的互动，在这点上我觉得我还是很注意的了，但是不知道为什么经常一起搭档的古林突然就开起车来。还连累到我被起了个污污的绰号，真是好无辜啊！

个人认为直播与其他游戏演示影像最大的不同点，或者说特色，就是与观众的互动。因此个人在直播过程中会经常关注弹幕里有趣的部分，适当地进行话题延展，尽可能让直播方和观看方都沉浸在欢乐的气氛中。反过来最怕的就是无话可说，因此直播前针对游戏做一番了解也是必要的。顺便如果会讲段子就更好了，参见“污林”的谜之人气。

直播最大的感受就是顾得了这头顾不了那头，一边要对付游戏里棘手的敌人，另一边还得兼顾观众的弹幕，避免冷场，真是佩服能面面俱到的专业主播。

直播翻车、看到别人翻车都会莫名欢乐，或许是这样很有亲切感吧，毕竟大触般的技术不是人人都有，能与观众们一起感受卡关与通关，也是一种难得的体验。不过要播得有趣，让更多的观众们喜欢上我们的直播，还是需要继续努力呢（笑）。

似乎在直播时我只负责吐槽和讲段子，并没有其他任何建树……（望天）

《掌机王PLUS》Vol.2调查问题Part 1：有什么游戏制作单独的攻略本或纪念刊，你愿意买买买的，请谈谈理由。

我愿意买，因为十分热爱某游戏，再加上现在也没有人会做这个。如果贵刊想要做，那绝对是支持的。

汉中 贺文昊

昴星团 虽然这位读者愿意买是很感谢啦，但不知道你说的究竟是什么游戏呢，似乎是经典大作的样子？

已经购买了《精灵宝可梦》20周年和《生化危机》20周年，今年可真是个周年纪念的大年。 准备入手游戏机实用技术的400期，感觉书挺有纪念意义的。 比较期待《DQ》、《FF》、《轨迹》这几个系列的纪念刊。

大石桥 东野鱼

昴星团 从这位读者期待的纪念刊看来，估计是RPG真饭。

如果“《传说》系列”想做个单独的纪念刊我一定会买的！迷上“《传说》系列”不能自拔中。

济宁 董庆霞

昴星团 要是真能实施的话，想必隔壁《游戏机实用技术》的秋沙雨会非常乐意参加。

最想看到的是“《英雄传说》系列”纪念刊，因为“《传说》系列”太经典了。

昆明 chen

昴星团 非常感谢这位读者的支持，但这两个系列可是不一样的东西哦。

GBA上的一些游戏，比如说《火纹》，《精灵宝可梦》等经典系列，特别是《火纹》。假如可以出一本GBA作品的纪念刊，那绝对要买啊！假如真的要出这类的纪念刊，可以先搞一个投票，选出一些经典游戏来，然后再决定为哪一些游戏制作。

萧山 石砳磊

昴星团 投票的提议可以有哦，不过把这么多作品罗列起来那就是年鉴了。

大作，有情怀的大作、有文化底蕴的大作。比如说《辐射》、《巫师》、《生化奇兵》之类的。（《巫师》的话必首发必预订！！！）

广州 卓乐

昴星团 这要看隔壁的《游戏机实用技术》有没有兴趣喽。

希望单独制作的纪念刊，当然是《机战》了啊！玩了很多年《机战》，竟然对剧情几乎一无所知，我相信也不是我一个人有这种情况吧。正好今年是系列25周年，如果有特刊，敢出敢买！来10本！。

天津 李宇鲲

昴星团 《机战》的想法确实不错，但因为版权的问题，相信目前来讲还是会有点困难吧。

如果出了《FF》或者《传说》的纪念刊一定会买！都是多年的粉丝了。

常州 达斯

昴星团 看来这两个系列的呼声都很高啊。

喜欢《战神》和《火纹》，要是这些能出纪念刊那就爽炸了，必买无疑。

广州 爬虫

昴星团 竟然是《战神》，那估计武器图鉴不会少了。

微生活

3 人类不就是喜欢买一送一吗？

（截稿近期麦当劳推出了薯条买一送一的优惠）



 果汁：怎么没人说去麦当当呢？

 古林：（早已尝鲜）你们居然不知道吗？最近还出了玉米浓汤派。

 白菜：你们有那么喜欢麦当当的薯条？你们不是整天都拿来换玉米杯什么的吗？

 果汁：喜欢买一送一啊！

 昴星团：（迅速决定）晚上去吃。

 白菜：……走走走，别怂！

 昴星团：吃吃吃。

 苍穹：月底了这么豪放，少年不像你啊。

 三味线：看来昴星团打算只吃薯条过活。

 昴星团：吃！

4 突如其来的漂移

（白菜和昴星团直播《洛克人X5》，众人讨论中）

 苍穹：哈哈哈观众说主播开黄腔。

 果汁：他们在搞什么啊，进去看看，都是老司机。

 苍穹：播老游戏就是好，人数稳定，弹幕和谐（？）。

 苍穹：（实况中）白菜：“気持ちいい。”（感觉很棒的意思，但也是经常出现在某种游戏里的台词）

 三味线：（复读机）白菜：“気持ちいい。”

 苍穹：都开始聊本子了，污起来根本拦不住。

 果汁：为什么会这样呢？

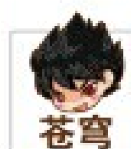
 苍穹：因为污林又忍不住去直播间了。

 果汁：……（恍然大悟）

（待直播结束后）

 古林：我是无辜的啊，我什么都没说啊！

 白菜：苍老师整天派间谍过来，明明我什么都没说。

 苍穹：（指古林）上次直播生化说舒克和贝塔有本子的也是你啊。

 古林：没有啊！我没说啊！不信看录音！

 古林：听+（过于慌张，打字打出神秘符号）

（众人用奇怪的眼神看着古林）

 古林：当年还看过SHADOW跟SONIC的同人呢，怎么了！（破罐破摔）

 果汁：（半开玩笑）你是不是还看过擎天柱和威震天的同人啊？

 古林：变形金刚简直是个同人的海洋啊……

 苍穹：完了完了完了。

 昴星团：



《掌机王PLUS》Vol.2调查问题Part 2：本辑你最喜欢的文章或栏目是什么？

编看编享，配图超赞，内容也很好看。

云州 神奇

昴星团 这毕竟是小编们憋了几个月的精华内容啊。

这期最喜欢的栏目是攻略透解和掌门人。因为在攻略透解里有我喜欢的《逆转裁判6》的攻略，在掌门人里我可以看到小编们最近的动态和读者们的吐槽。

昆明 chen

昴星团 还希望这位读者能继续回信与小编还有其他读者们互动哦。

最喜欢的文章应该是《逆转裁判6》的攻略透解吧，刚买了游戏，日语是三脚猫水平，网上的攻略又看不舒服，还是习惯纸质的攻略。另外本期Galgame发展史的专题写得相当不错，希望以后能多介绍这方面的内容。

淮安 雨殇

昴星团 古林大大写的《逆转》攻略还自带高质量的剧情翻译，她的日语能力相信有关注直播的同学都很清楚了。

自由谈不错，童年的记忆开始复苏了。

珠海 成剑

昴星团 估计有不少读者都经历过那段时光吧。

喜欢黄金眼，小编的建议让我打消了许多疑虑，事实证明参考了黄金眼是对的！

徐州 熊爸

昴星团 为读者指引买买买的方向一直是黄金眼这个栏目的宗旨啊。

两篇专题企划写得都好赞，学到了很多东西。

成都 尚佳

昴星团 作为其中一篇专题的执笔人，表示在写的途中查资料也学到了很多东西，科普类文章真好啊，真好啊。

这次的看点实在是丰富，两篇专题还有编看编享都超好看的，当然还有自己最喜欢的《逆转裁判6》的攻略，剧情解说挺赞的。

重庆 东邪

昴星团 感谢这位读者的支持，我们会继续努力奉上更好更丰富的内容，给各位读者带来更多的笑容（喂）。

秒回

考验技术的地铁

兰州的地铁平时上班下班高峰期人多吗？小编们坐地铁都能坐到位子吗？我发现在上海坐地铁要有经验才能坐到位置，上海的16号线最考验技术了。

上海 叶皓剑

马修 小编们在深圳啊……地铁还是很挤的，而且一年比一年挤。座位什么的还是不奢望了。

白菜 虽然不是兰州，不过确实是讲技术的。苍老师就为了避开地铁高峰期无所不用其极。

苍穹 座位？上班高峰期的地铁能挤上去就不敢嫌了，好几次挤得早餐的蛋都碎了（苦笑）。

古林 座位这种东西，早就离我远去了。上下班站在那玩掌机手机一下就过了，毫无压力！

问题来了

因为掌机王的版本更新说来就来，一点防备都木有，导致之前屯着用来寄回函表的邮票都不知道怎么用掉好了。不得不感叹时代变化之快，基本上都不会有要用信来联系的时候了。你们说我是不是应该弄个时间胶囊把我屯着的邮票留给我的曾曾曾曾曾曾孙子呢？如果是这样的话，我的问题就来了：玩什么游戏可以和女朋友增进感情呢？

广州 卓乐

马修 不一定要具体到什么游戏，只要你能帮到她都可以增进感情。如果尚未入坑，就用你最擅长的游戏拉她入坑即可。

三味线 不知这位朋友是否听说过FFF团？

果汁 你听说过《守望先锋》吗？

白菜 一起逛商场的游戏。

古林 我来给个认真的回答！《毛线卡比》！

幸运大抽奖！

抽奖方式

读者们可以向游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn 发送邮件（注明掌机王收），向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出**一名大奖得主和两名幸运奖得主**，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。

本辑读者调查

1.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。
2.谈谈你对本届TGS的期待点。
3.你有什么想让小编们一起讨论吗？
4.你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn（注明掌机王收）
邮政信箱：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

注意！从上辑开始，因为不可抗特殊原因，掌机王曾用邮箱pgking@263.net作废！请各位读者将邮件发送至上文的游戏机实用技术电子邮箱，又或是关注掌机王官博，以私信的方式发给我们。

本辑奖品



大奖 1名
正版游戏任选其一
PSV游戏《黑衣剑士 失落之歌》国行版/PSV游戏《英雄传说 空之轨迹 第一章 全面进化版》国行版



幸运奖 2名《掌机王PLUS》Vol.4



扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王PLUS》Vol.2幸运大抽奖中奖名单



一等奖

PSV游戏《伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日》/3DS游戏《智龙迷城×神之章・龙之章》

杭州市	石砳磊	正版游戏二选一





幸运奖

《掌机王PLUS》Vol.3

济宁市	董庆霞	昆明市	陈卓

编看编享

数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。



白菜

□跳过整整一个暑假，白菜又跟咱们《掌机王PLUS》的死忠们见面了。一个暑假会发生很多事，例如原本一直策划着推荐的《枪弹辩驳》的动画版，因为第9话编剧做了个大死，搞到白菜心情难以平复。很期待后续发展，但截稿日又摆在那里，因此只得临时换了候补第二位来推荐。小高你要真敢□□□，我就黑你一辈子。

□近来搜了搜漫画资源，发现轻改漫画中异世界系占据了很大一部分，大多数展开都是“主人公因为转生/召唤而来到异世界”→“发现自己保留着现代知识/突然获得惊人力量”→“我超强！”→“收了一大堆后宫”。虽然个人比较喜欢异世界系龙傲天作品，但翻来覆去都是这个套路难免有些审美疲劳。然而大家都这么创作，让人不得不承认现在日本市场就是流行这个套路。大家嘴上都骂俗，身体却很老实（笑）。总之还是希望能有免于俗套、却又不怎么虐心的作品出现。当然，我不是针对《Re：从零开始的异世界生活》。我很喜欢这部作品哩，我说真的。



□现在漫画周刊《Jump》上有一部当红的料理类漫画，故事发展王道热血，动画化之后目前已经进展到第二季，非常值得大家品味。这部作品的名字就是食戟之……什么，以前已经推荐过了？没事，这次笔者真正要推荐的，是其衍生作品——

算不算美食节目？——《松冈食堂》

推荐人群：松冈祯丞FANS、《食戟之灵》FANS、声优综艺节目爱好者

坦诚来说，《食戟之灵》是一部比较让人难以捉摸的作品。说不好看吧，漫画版在《Jump》上火得不行，笔者也曾在过去的《编看编享》中大力推荐过，动画版的声优阵容也算是大牌连连；说好看吧，因为一些福利镜头的关系被划分为深夜番，动画第一季的BD销量又不尽如人意（甚至被人吐槽没想到这样的销量还能出第二季），最神奇的就是原本作为其衍生广告企划制作的《松冈食堂》（お食事処まつおか），其DVD销量甚至都在正篇之上。不过换个角度来看，这也正好说明《松冈食堂》作为一款综艺节目有着相当不错的水准。

在如今这个声优偶像化包装的时代，声优除了完成本职的“幕后工作”，参与一些原作衍生作品的制作也是见怪不怪了，其中高人气声优更是能获得持有个人节目、甚至是直接出镜的优待。作为近些年来炙手可热的男性声优，《食戟之灵》制作组为主人公声优松冈祯丞特地打造的，就是这个《松冈食堂》综艺节目。节目的设定比较单纯，由松冈祯丞担任店主，现场制作料理招待前来作客的其他嘉宾声优，当然这些嘉宾声优都是《食戟之灵》TV版的出演者。按理说作为一个声优综艺节目，为了追求娱乐效果，也许松冈应该制作一些充满捏他性质的食物，嘉宾也应该给出夸张的反应，例如明知道超难吃还是要吃下去，或者干脆就“最后弄出爆炸效果收尾”（樱井孝宏语），毕竟美食只是个幌子，大家都是来看声优日常营业的。但是——他们真的在很正经地制作料理。松冈虽然厨艺算不上出类拔萃，但也算是能够自炊的人，再加上节目配有专业人士“妖精桑”（松冈祯丞语）给予指点，节目录制前也有一定的练习时间，最终端上来的都是很正经、很美味的料理（仅有一次玩脱），因此将这个节目定位为正宗的美食节目似乎也没什么不妥。FANS一边观看松冈制作佳肴的全过程，一边享受嘉宾与他的各种谈话互动，对于习惯了声优综艺节目的人来说确实极具吸引力。

对于熟悉松冈祯丞其人的FANS来说，都很清楚他身上爆点不少。例如交流障碍、女性恐惧症（现已好转不少）、移动的节目事故制造机等等。早期他上节目的时候，连镜头都不敢看，说话时也没法正对着对方。甚至因为在过去综艺节目里的神奇表现，还被冠上了“UC”、“惟一神”等称号。虽然现在这些情况都已经改善了很多，不过在本节目当中还是有一些爆点，例如因为商量的烦恼太过现实、沉重而三天两头被剪辑掉的“烦恼资讯环节”。当然如果是他的FANS，基本上就连这些节目事故也都视为了其节目效果的一部分，甚至到了有FANS狂言“不出事故还算是松冈吗！”的地步。因此即便是不懂原作的观众，仅仅是出于对松冈个人的喜好来观看本节目，也是很推荐的。

作为《食戟之灵》的衍生综艺节目，随着TV版第一季的结束，《松冈食堂》的“第一季”也告一段落。第一季的网络配信版请到的嘉宾有高桥未奈美、种田梨沙、石上静香、大西沙织、花江夏树、内田真礼、樱井孝宏。而4卷DVD中收录的特别版中，请到了茅野爱衣、赤崎千夏、加隈亚衣和小山力也。番外篇还有冈本信彦和诹访部顺一作客。而随着TV版第二季开播，《松冈食堂》的“第二季”目前也在逐步配信中，已经有安元洋贵和花江夏树参与了节目的录制。有兴趣试看这些节目的观众，直接在B站上搜索“松冈食堂”，就能找到由FANS自发制作字幕的“熟肉”。作为一介松冈FANS，笔者也会继续关注该节目“第二季”的进展。



▲听到松冈将自己正在制作的料理形容为“血池地狱”，就连茅野爱衣也露出了这样的表情。



▲收录在《松冈食堂》DVD第4卷里的特别版，嘉宾为小山力也，公认的“神回”，一定不能错过。

有整整一个暑假的时间没和大家见面了，不知各位读者是否度过了一个美好的暑假？又或者是处于和假期无关的工作日状态？无论是否有假期，游戏方面的推出依然一如既往——近期沉迷的游戏是《Flowers》，相信对百合方面有所了解的读者都会听过这款作品，此前因为很多理由一直都没有接触本系列，最近趁着汉化的势头终于开始玩了，详细的感想就放到下文的推荐里吧！说起比较意外的佳作还有《伊苏Ⅷ》，看来法老控吸取了前面作品的一些成功经验后终于打造出了一款除了帧数外几乎挑不出什么骨头的作品，个人还是相当满意的。说起七月番当时有一部特别喜欢的作品《Regalia 三圣星》，但是追这部番的时候居然碰见了十多年动画龄从没见过的状况：才播了四话就公然停播。现在到了九月这部番才终于重新开播，到现在依然搞不清官方葫芦里卖的什么药，真是长见识了，不过能看就好。

果汁



游戏·一场文艺又单纯的恋爱故事
——《Flowers》

推荐人群：百合、美少女爱好者

女孩子喜欢上女孩子是怎么样的感觉，又会遇到什么困难？其实在很多轻百合、又或是一些纯爱百合作品里并不会详细探讨这个问题，喜欢上了就是喜欢上，有困难的话亲自解决就好——不仅是百合向作品，这也是很多恋爱类作品永恒的主题。但是说到底，对于同性之间的爱情会有什么地方和异性不同，相信是很多人都好奇的问题，当然也包括笔者自己。针对这种好奇的心态，《Flowers》系列无疑是一个很好的入门作。而且就算不说那么多场面话，光看杉菜水姬老师笔下的美少女就足以让笔者掏钱买正版收藏了（真心话）。

相信很多GAL爱好者都听说过Innocent Grey的名号——这个推出了《壳之少女》等佳作的公司。在此公司公布本系列第一作的情报时，很多人都跌破眼镜——是的，"《Flowers》系列"是该公司出品的首部全年龄向作品。本作以"花"为标题、"四季"作为四部曲的副标题，用唯美的画风、悠然的音乐、细腻的文字刻画出了女孩子之间纯粹的友情与爱情。系列初作名为《Flowers 春篇》，奠定了整个系列的世界观与故事舞台。系列以寄宿制的教会女子学院为舞台，春篇的主人公名叫白羽苏芳，是位不擅长与他人交际，但内心十分温柔的少女，曾因以前发生的事而负有心伤，希望通过就读这间拥有Amitie制度的教会女子学院，让自己能够发生改变。所谓的Amitie制度，是指学校为提高学生的实际交流能力而创立的教育体系。在入学时会进行测验，然后根据各人的答案为其分配最适合的人组成Amitie，共度校园生活。但在苏芳入学前，Amitie一直都是两人为一组，从苏芳这届开始改为三人一组。于是故事就以苏芳为中心，发生了各种各样讴歌青春的故事。

光从结论上说，《Flowers》并非是非常优秀的恋爱系故事，



▲从构图就可以看出，春篇的故事与三角恋有关系，至于详细发生了什么就等各位玩家自己确认吧。



▲登场的每位重要角色均以花命名，例如春篇主角苏芳，其花语意为——"高贵"、"朴素"、"觉醒"。

尤其是春篇的恋爱剧情过渡稍显仓促，让玩家分不清主人公从友情迈向恋爱的那个阶段。所幸从夏篇开始到目前最新的秋篇，剧本都在逐渐进步。而贯彻系列始终的优美细腻的文风阅读起来相当舒心，不仅详细描述了少女们对于恋爱、友情的心态，刻画出来的一位又一位少女形象还十分丰满。从春篇柔和内蕴刚强的白羽苏芳、夏篇外表冷淡内心却富含热情的八重垣艾莉卡，再到秋篇看似大气却有所软弱的八代让叶，无一不让人印象深刻，并为其恋情深深打动。由于主人公苏芳的文学少女属性，故事不乏各式各样的文学梗，内容既包含当下的流行作品，亦有经典作品，还以阐述童话故事作为每一个章节的开篇，让玩家在阅读章节前、后都有一定的依据去参透每章内容，当然就那么直接读也没什么关系。系列还有一个特点就是有推理部分，这明显就是Innocent Grey擅长且私心的环节（笑）。当然说是推理，游戏里并不会出现角色死亡的要素，讨厌这类内容的玩家可以安心玩下去。



▲系列最初登陆PC平台，现在PSV平台也已经推出了春、夏两作，PSV版的秋篇也将于11月17日发售。



◆HKT48纪录片的BD终于要在9月中旬发售了，这可以说是今年最期待的BD（没有之一），没有意外是要第一时间入手的。另外9月底还有今年总选的BD，由于这次没了后夜祭，比去年的总选少了2张碟，但售价依然突破了2万日元，感觉有点贵，不过这怎么说也是宅姐达成连霸的总选举，还是不得不买，9月真的要大出血了。

◆说起BD，才想起之前出的《HKT48春季巡演 小指子马戏团2016》一直没看，这场演唱会无论是演出效果还是歌单都下了很多功夫，在饭里的评价非常高，说是今年48G的最佳演唱会也不为过，这次的“编看编享”就来说说这场演唱会吧。



HKT48春季巡演 小指子马戏团2016

推荐人群：偶像爱好者、48G粉丝

要介绍这场巡演就还得先从名字说起，演唱会日文全名为《HKT48 春**のライブツアー ～サシコ・ド・ソレイユ** 2016～》，后缀其实是来自很有名太阳马戏团（Cirque Du Soleil），把第一个词换成了演唱会策划人之一的指原莉乃的昵称，并且不仅名称，演唱会中也有借鉴自马戏团的演出。为什么要和太阳马戏团扯上关系，这是因为早前指原去拉斯维加斯看了太阳马戏团的表演后被惊艳到，于是就有了将马戏团要素融入到演出中的想法。事实证明这个想法还是很成功的，不仅让演唱会更有话题性，而且还增加了不少看点。



当然要偶像完全做出专业马戏团团员那样的技巧性演出是不可能的，这次巡演主要借鉴的是马戏团的空中演出，并且根据歌曲的不同，演出也有区分。比如一开场的《One Night Carnival》由于节奏较快，成员像特技演员一样吊钢丝在空中盘旋，并且还有落地后再起飞的演出，跃动感十足。而到后面抒情的《飘啊飘啊》时，成员则坐在千秋上缓缓



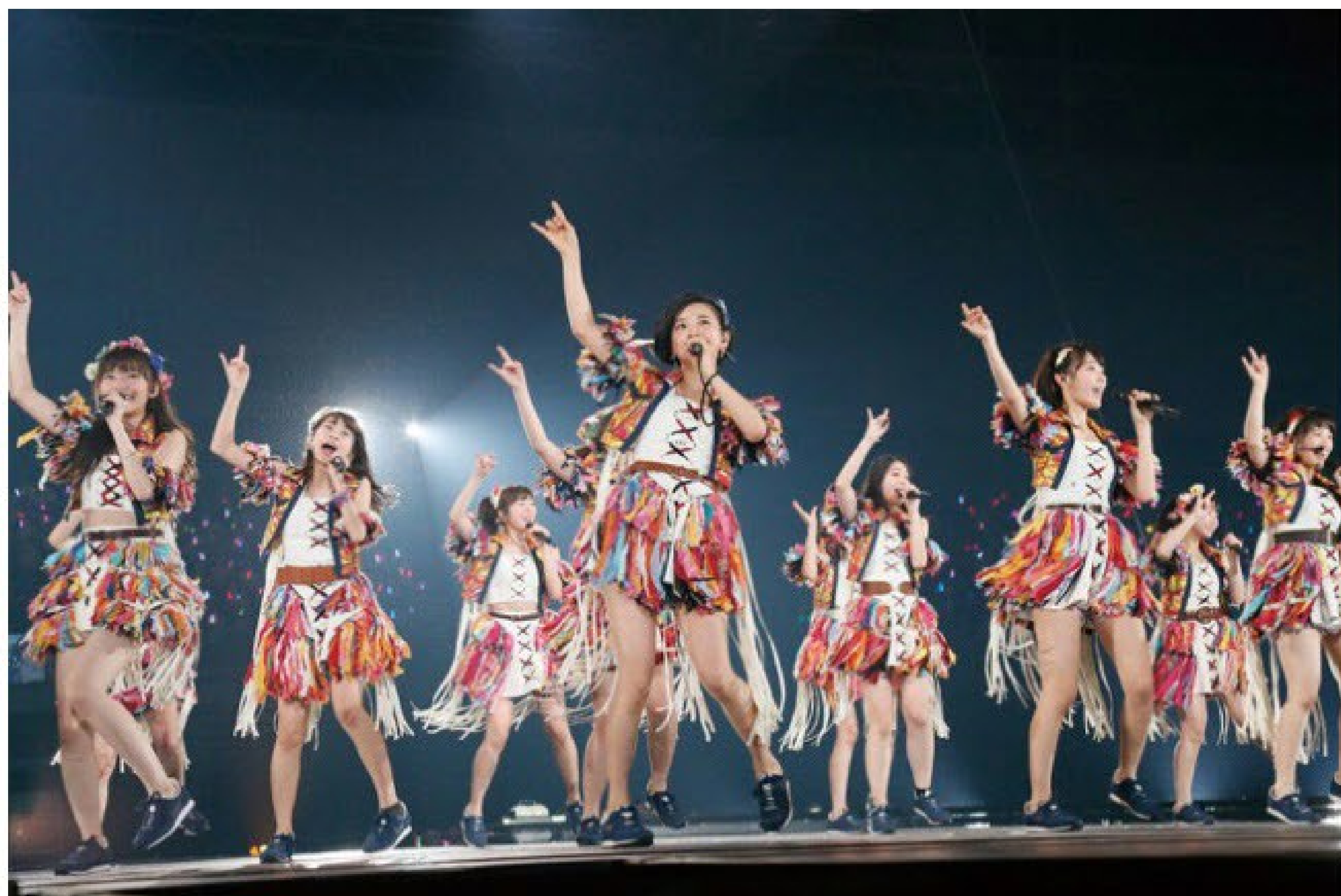
上升和回转，同时结合柔和的灯光效果，演出相当有意境。

除了马戏团式的演出，去年巡演受到好评的乐器演出也继续保留，其中包括了48G里钢琴数一数二的森保圆现场伴奏的《恋爱指尖》，还有在《偶像中的王者》插入了军鼓队的连携演奏，都给观众留下了深刻的印象。

歌单也是这次巡演的看点之一，除了之前说的几首外，其他的也都经过了精心挑选，包括了HKT48首次舞曲风格的《Make noise》，一改HKT48可爱的形象，将成员酷帅的一面展现给观众。小队曲则准备了两种版本，在不同的巡演会场轮流演唱，避免审美疲劳，个人比较推荐的有多田爱佳和今村麻莉爱“母女档”合唱的《心的独占权》；几乎都是福冈出身成员唱的《47个美好的城市》；还有由非人气成员演唱的《我要抢镜》，都是满满的梗。另外不得不提的还有48G热门歌曲的串烧，这也是HKT48演唱会的特色之一了，看点是成员的快速换装还有原创的舞蹈动作，有着和原版不一样的演绎。



人（keng）气（die）短剧《志惠唐鹿女子商业》也有收录，志惠唐鹿女子商业是电视剧《马路须加学园外传》里的高校，和正传的《马路须加学园》一样，成员扮演的都是太妹，这次巡演中则把电视版里没登场的角色也加入了进来，大家一起上演闹剧，还有新角色的“个性”介绍非常值得一看。



●前几个月和白菜、乌冬、果汁陷入了手游TCG《影之诗》的巨坑，至今为止每天都会拿出手机做做每日任务抽抽卡包，四人去吃饭的时候还经常讨论卡组和出牌套路，白菜还为了抽到好卡而买了一堆增加抽卡运的衣服（误），能和身边的朋友一起打牌，对于我这个长期在编辑部一人玩《游戏王》的人来说真是难得。

●一转眼又到了9月新学期，祝各位学生党读者学业顺利，同时在游戏中也能顺顺利利，抽到好卡（喂）。

●趁着玩《妖怪手表》的时候顺便补了一下同名动画，原本只是想着一天看个一两集，没想到一口气就看了将近十集……虽然里面的人物总是崩坏，但剧情实在是令人笑岔气。虽然说是子供向动画，但里面还插着各种老动画或电影梗，哪怕是早已步入社会的成年人估计也会看得根本停不下来。

●今年实现了去年的诺言，去参加了第六届CNC（全国游戏王大赛），现场果然非常热闹，各大商家也不顾大老远跑过来给其他决斗者卖卡和周边，玩家之间的卡片买卖也是随处可见。除了在赛场外（某酒店的走廊）等待的时候空气有点闷外，感觉就没有什么遗憾了。（喂，你问我成绩怎么样？自然是被吊打咯，所以9月的EP16补充包我买了6盒。）

●《假面骑士Ghost》即将完结，又到了一年一度的补番时刻了，顺便吐槽一下新的假面骑士造型实在是非主流得可以。

昴星团



日剧——《我的危险妻子》

推荐人群：喜欢推理悬疑剧和日剧的群众

事先说一下，虽然本剧是属于悬疑剧，但实际上欢乐成分比悬疑部分还要多，所以适合人群其实还是比较广的（注意第八集有惊吓成分）。

本剧的第一集类似美国电影《消失的爱人》（Gone Girl），讲述了因为丈夫出轨想盗走妻子的财产，于是妻子自导自演了绑架案，将丈夫和警方都玩弄于股掌之上。不过在最后因为一些线索而令剧情出现了惊人的反转，使得结局和前者不一样，在每一集的结尾反转剧情就是这个剧的特征之一，总让人觉得自己被编剧摆了一道，对每个角色的印象也几乎是每一集都在改变（“编剧这样搞简直破坏人物形象啊！”看完第三集的白菜如是喊道）。

整部剧里，丈夫一直在努力摆脱妻子布下的陷阱并企图拿走两亿的财产，作为小三的北里杏南（相武纱季 饰）也很努力地在帮他，可丈夫经常做出一些很没逻辑的傻事，让自己陷入进退两难的境地，这样的组合真是搞得观众哭笑不得，也是整部剧的欢乐看点。不仅如此，介入了事件的警察和现任侦探的前姐夫也一直很努力地在调查绑架案的事情，总让人觉得只有丈夫自己一人身处事外（明明他才是最关键的人物），不得不让人对他产生了谜之同情。总的来说，剧里的欢乐部分基本都来自于经常作死却又不吸取教训的丈夫。

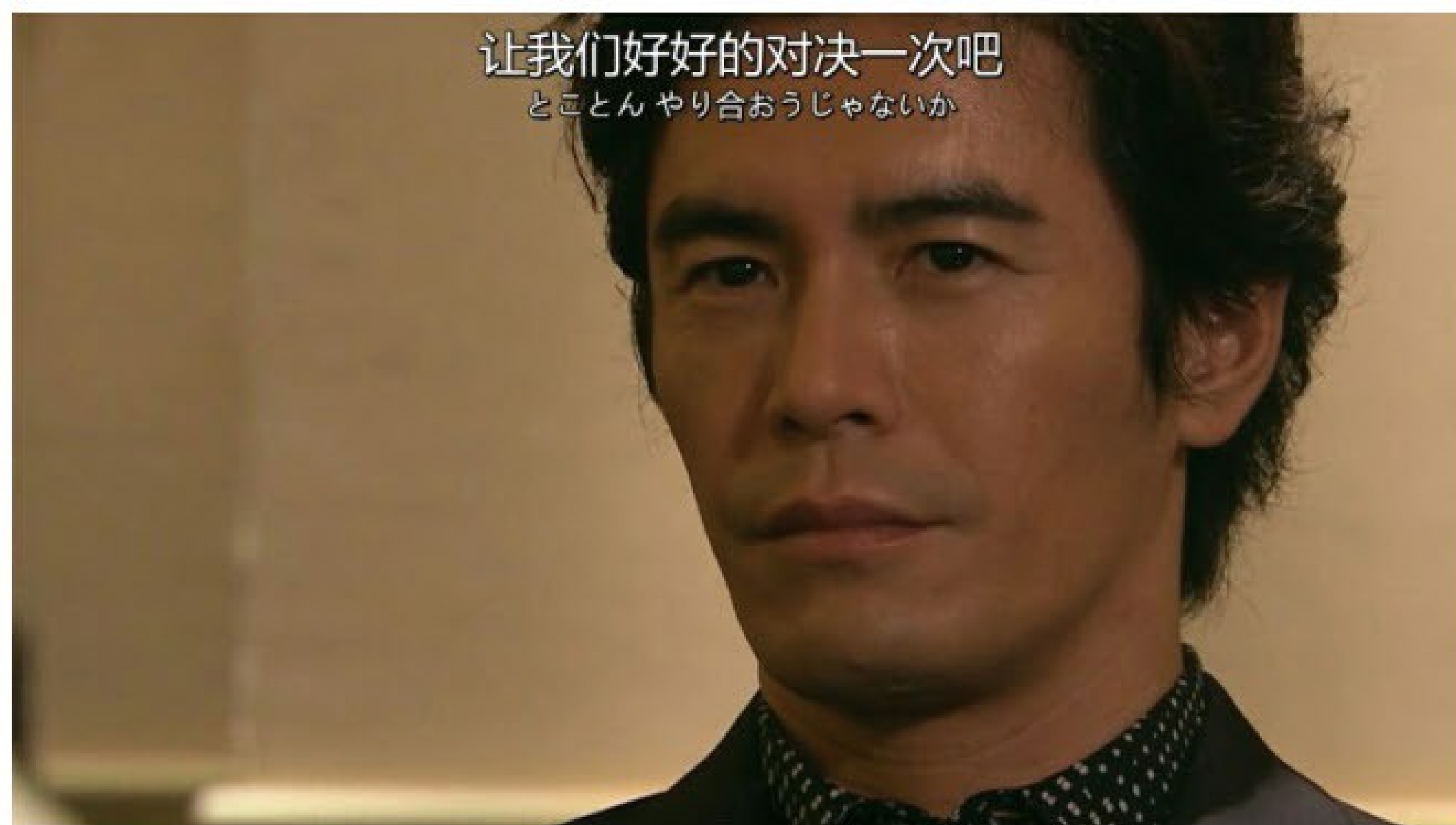
丈夫望月幸平和妻子望月真理亚分别由伊藤英明和木村佳乃扮演，同时因为该剧主题曲的第一句歌词“Show me”空耳的缘故，丈夫被观众们戏称为“小明”，同时看完全剧的观众们也对整部剧做了一个总结：小明从头到尾都没有走出新手村，于是也有人把这部戏称为《我的愚蠢丈夫》。



▲被妻子玩弄智商的小明，总能让观众的笑点爆炸。



▲一直被耍的小明偶尔也会智商上线，然而并没什么卵用。



▲踩中过妻子的重重陷阱之后，小明面对高智商的妻子还是露出了作死的微笑。





马修

◆针对微博某热门事件发表个评论，结果被一个网络媒体的蓝V号给盗了，评论都盗简直匪夷所思，不过也就转发质问下，并没闹大，毕竟撕的是热门事件的双方，我们这些小人物的小事件还是继续老老实实围观就好。

◆今年又宅又懒还抽烟，真像老妈说的：岁数越大越糟蹋自己了。不行，得早点改。

◆拖延症非常可怕，可怕到一个借口让年初就该干的事情一直拖下去，不行，得早点治。

◆所以，拖延症究竟该怎么治，才是个问题。

好吃的豆子好看的戏——一次不大成功的经典重温

推荐人群：圈内人士，忆童年共鸣者

据说美好的感觉一定属于过去，因为人在回忆时往往会自动过滤掉不好的事情，而将美好留在记忆中，所以大多数人记忆中的童年，往往都是阳光明媚的：留在印象深处最新鲜的那口空气，一定是小时候在乡下或郊区时吸到的；留在记忆深处最可口的美味，一定是小时候老妈做的家常饭菜；留在心中最经典的电视剧，一定是从童年时代每个假期都会播放的某部片子；同样，留在印象中最兴奋的游戏体验，也一定属于过去……

一说到游戏，这句话就要被怀疑了，因为在我的记忆中，起码在初二最开始接触电子游戏，然后接触到老四强的《魂斗罗》，再之后又在包机房接触到MD、SFC、PS、GB等等的那几年，自己对游戏的最美好印象绝对是当下而非从前，那种感觉犹如打开了新世界的大门。那之后一直到现在，游戏也一直在进化，但是现在却很少再有当时那种仿佛打开新世界大门的体验，即便是第一次在VR中亲身来到游戏世界，感觉也可没有当时那么大，到底是什么原因呢？

2004年刚入职编辑部时，人手少，本人外语又不怎么样，而掌机又只有任天堂的GBA——是真的一家，连一家独大都不是，所以当时也会介绍不少二线游戏，其中主要就是那些欧美厂商出品的横版过关和射击游戏。这些游戏普遍不是单纯的动作过关，而是不乏动作+解谜以及动作+射击的混合类型。这相当对我口味，毕竟从我的游戏成长经历来说，这类很传统的2D游戏占据了很大一部分。当时无论是在GBA上玩，还是在电脑上开模拟器放大到全屏玩，对那些游戏的画面表现和战斗的设定我都是持肯定态度。但是再肯定，还是觉得不如早年在FC和MD上玩的那些同类型游戏。在我记忆中，带点解谜性质的动作游戏，最美好的记忆应该是MD的《米奇屋 魔法世界》，如果在MD以及旧式的CRT电视上玩到这款作品，相信大家也会印象深刻——那简直是一个把童年时梦想中的童话世界再现的游戏：拿着长矛的兵蚁、原本穷凶极恶的马蜂被魔法布变成人畜无害的蝴蝶、巡逻的扑克兵和象棋兵……因为时间太久，这种美好记忆虽然有些模糊，但是蓝色的天、绿色的树以及各种华丽配色的宫殿内饰，所带来的梦境成真的感觉却至今难忘。因此当时在介绍GBA的那些二线游戏时，我总会有意无意地拿来和《米奇屋 魔法世界》、《魂斗罗》等作品做一番对比。

其后就是一直忙碌，即便是稍有空闲，也会赶紧把新的游戏坑填上。这种情况一直持续到今年年初，才有些许闲暇时间可以来打自己的游戏，然而又陷入了一个新的迷茫：玩什么？诚然，3DS上挖了一堆的坑没填，但大概是正版带来的“书非借不能读”的心理作怪，所以填坑填得也不紧不慢，倒是增加了做民用模型的乐子。于是在某一天，当终于把一辆老解放卡车的模型拼装完工后，本人陷入了真空期：填坑是不错，但晚饭后在很长一段日子里都不是填坑时间了，那么做些什么呢？于是我又想到在很早以前，那个给我带来超难忘梦想成真体验的《米奇屋 魔法世界》，家里的笔记本虽然不是什么高配置，但运行MD模拟器还是不成问题的。

以往玩模拟器游戏，我都会把画面转移到与笔记本连接的电视上，大概是对着电视拿着手柄玩更有感觉吧。不过这次模拟体验，模拟器在作为副显示器的电视机上却死活打不开，无奈只好在笔记本上玩——其实也只是用惯了现在的大屏幕液晶电视以及显示器，真要说比起当年在包机房用的老式彩电，似乎尺寸也没小多少。但是显示屏幕虽然没多小，模拟器的窗口尺寸却很小，毕竟老机器的分辨率在那摆着，偌大的屏幕上，原生分辨率的小小屏幕只占了一小块，尽管画面细腻但尺寸也实在是太小了，所以按照以前的模拟器玩法，开到全屏最大化——即使画面因为比例改变而拉伸变形也无所谓，这又不是我第一次这么玩模拟器，别说是过关游戏，就是对战游戏我也不会因为被拉宽而错算距离。

但是这次重温却出现了问题，而且对于我的重温体验影响非常大——此前重温其他的游戏，无一不是重温战斗和解谜的过程，这次则是重温印象中的童话世界。直白地说：这款游戏的美好记忆中，画面占了很大比重。然则这强行拉伸成宽屏且最大化的画面，就是等比例放大，游戏的画面精度也受到不小的影响。想真正还原体验，完全等比例且较大屏幕的CRT电视必不可少……

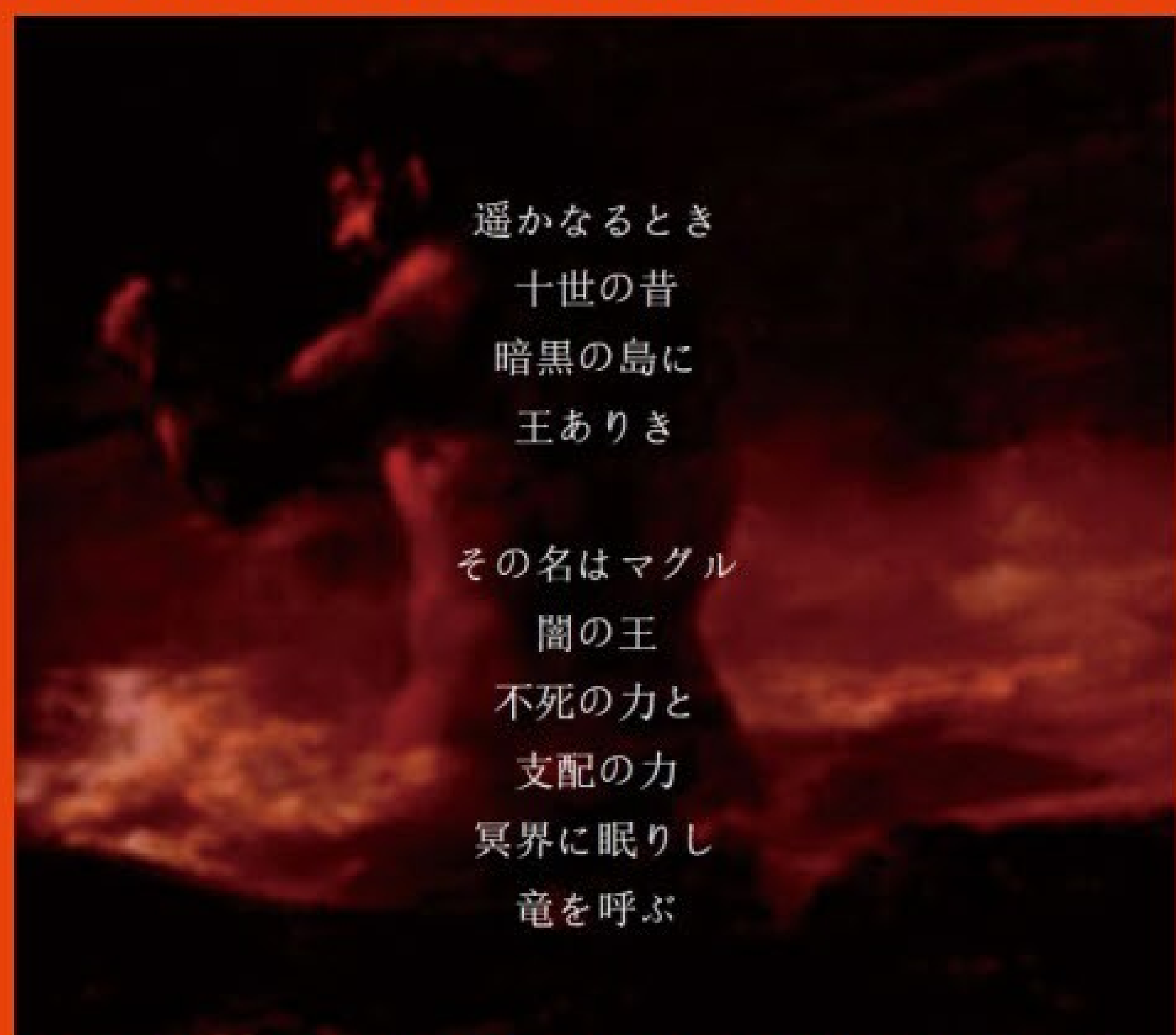
童话世界看样子是没法重温了，总不能维持原比例的小小一块屏幕吧？那么就从游戏本身来体验吧。不得不说，这款游戏的解谜难度非常适中，我虽然没少玩有解谜要素的游戏，但都是解谜难度适中才会让我有好感，如果因为谜题太难而卡住，或者简单到感觉被侮辱智商，那就会减分，所以“难度适中”本身就见仁见智，而这个游戏的难度的确让我少动了一些脑筋，最关键的是谜题能够与动作要素紧密结合。

最终当然是通关了，但是却感觉缺乏了之前在包机房玩时一次次通关后所带来的兴奋。以往每次通关都很有成就感，这次却总觉得少了点什么感觉。因为游戏时间有限、还有3DS游戏要填坑，没空像当年那样一次次地死后重复挑战，所以用了即时存档。虽然不至于像金手指那么毁体验，但却缺失了反复挑战的乐趣。而且这么多年对平台类动作游戏的手感早已经被《马里奥》等一线作品拔高，于是这款游戏也没有在平台跳跃的部分赋予我行云流水的操作感……

最终，我虽然完成了重温经典的小小愿望，但同样也有莫名的怅然所失感，其实这就是我早年在“掌门人”里多次和读者朋友们交流时所说的：对过去游戏时光的美好记忆，其实是包含了怀旧心情的。以我当下这种使用即时存档又急着通关的心情，加之现实中一大堆事情要去面对，必然达不到当时心无旁骛的境界，所以体验感也会大打折扣。那么以后我还会继续重温经典吗？必然会，因为每次重温，即使发觉并不如回忆中的那么美好，但也不会影响过去时候所带来的美好记忆。

而就在此时，我也忽然想起同样在包机房通关的那段日子，在语文课本上看到的《社戏》的结尾的那段话：“一直到现在，我实在再没有吃到那夜似的好豆，也不再看到那夜似的好戏了。”当时完全无法理解，但是若干年后，当我重温那个时候带来美好体验的一款经典游戏之后，忽然又想到了那段话，并且忽然理解得非常深刻了。





●暑假过去了，我家附近的熊孩子们纷纷背上书包走进校园。这让习惯了一个多月早上起来后巷就在踢足球打篮球、晚上回家就听到各种鬼哭狼嚎的我感到一丝陌生与落寞。清净的日子又回来啦，终于我出去遛狗时不用看到这些孩子追着小狗跑了……

●我心中的七月最强番已经锁定《灵能百分百》，可以说每个星期就指着这个活了。然后每天都指着《齐木楠雄的灾难》的日播版活……不愧是我从很早就开始追看的两部漫画！动画化也那么好看！赞！

●加贺昭三大大的免费同人大作《Vestaria Saga Ⅰ》终于放出来了，打开后听着悠扬的OP音乐，还有长长的中二度爆表但相当具时髦值的开篇叙事诗，加上经典的战斗系统，老火纹感真的是扑面而来。虽然只玩了开头一点点，已经感触颇深，希望大家都能去试试。

古林



掌门人

编看编享

日常生活大爆炸——《灵能百分百》

推荐人群：异色作品爱好者、对动画技术有兴趣的读者

《灵能百分百》是ONE老师连载于“里SUNDAY”的网络人气作品。乍看之下，其创作理念与《一拳超人》有着异曲同工之妙：主角一出场就Lv MAX、以反差的方式散播正能量、略有晦涩的内涵。故事的主人公影山茂夫身材瘦小、不擅长学习与运动、外表也相当平凡，通称“龙套”。然而他却拥有常人只得仰望的天赋——超能力，足以秒天秒地却毫不自傲，甚至为了不失控而时刻克制自己的感情。

经历热血爆炸的《一拳超人》后，相信众ACG粉也已经明白，ONE老师的少年漫画往往会走颠覆传统的异色怪诞路线。本作也不例外，作为又一位初登场就Lv MAX的男主角，龙套却对自己的能力抱有心理阴影，在常常鸡汤乱舞的普通人类灵幻新隆师父的指导下，他成长为一名怯懦却积极向上的人类。哪怕日常生活逼得再紧，他也努力走出自己的道路。





从卑鄙的校园欺凌、追求幸福的洗脑宗教到超能力者所策划的世界级阴谋，只要不影响到龙套的日常，似乎也就没有什么大的区别。但这些来自于现实的黑暗能量却能够深深地引起读者与观众的思考与共鸣。谁都有过痛苦难过与不得不屈服于现实的时候，当这些内容通过搞笑的方式赤裸裸地展示出来，所能带来的却是超越“少年漫画”这一题材的内涵。

这部不靠画风靠剧情获得极高评价的作品在今年7月成为了一部制作精良的动画。由业界标杆的骨头社BONES操刀制作，再次疯狂地以“动画”这一技术肆意狂舞。监督为《死亡游行》的立川让，音乐由业界大神川井宪次创作。这里需要着重介绍一下担任角色设计与作画监督的龟田祥伦。1984年生的龟田如今已然是80后顶尖动画人的代表人物，尤其是在《钢之炼金术师FA》中，他可以说是整个作品的主力原画师之一。龟田擅用毛笔来进行厚重的作画，几乎可以说是开创了这个流派的元祖。在《钢炼FA》与《一拳超人》的多个镜头中，他就使用了大量的毛笔风格来作画，个人风格非常强烈。而在这一次的《灵能百分百》中，龟田更是将这一特色发挥到淋漓尽致，只需要从每话的线条风格就能判断出作画监督是谁，恐怕这对于观众来说也是一种前所未有的体验。



除了龟田外，骨头社各路大神也纷纷加入到本作的动画制作中，其中部分特殊镜头与ED动画更是用了“玻璃油画”这种画一帧拍一帧的作画方式，这在日本动画中可谓绝无仅有。无论是体验精彩绝伦的剧情还是品味名为“动画”的技术，本作都是绝不可错过的超级佳作。



◎工作需要，总算注册了一个微博号“掌机王SP苍穹”，主要还是发直播时的录像以及回答读者和观众们的一些问题，可能会显得有一些死板？毕竟我不像人生充满了段子的库玛（笑）。

◎从去年就开始苦等、由加贺昭三制作的《Vestaria Saga Ⅰ》终于在9月6日放出下载，虽然以通用素材堆砌出的画面略显寒碜，但核心依旧是浓浓的“火纹范”。非常想写这款游戏的攻略，但是写了也没地方刊登（摊手）。

◎今年以来发现无论“闲鱼”还是“天猫”，都在一步步限制PC端的使用权限，从而逼迫用户下载安装APP。手机应用的存在应该是弥补PC端在便利性方面的缺陷，方便用户在没有电脑时使用。这种本末倒置、强加于人的推广手段实在令人不齿。

《狂怒》

推荐人群：军事迷、坦克迷、二战题材电影爱好者



2014年上映的本片由大卫·阿耶执导，目前在IMDB评分7.6（投票数3万）、豆瓣评分7.7（投票数8.5万），虽然没有获得什么大奖但口碑上佳。故事发生在二战末期，年过五旬的布拉特·皮特饰演“狂怒”号坦克的车长，率领着战友们与盟军一起攻入德国国境。在一场恶战中，副驾驶不幸阵亡，由于兵源不足，打字员诺曼被硬生生地安排到了这辆坦克中。他与老兵们显得格格不入，不敢开枪、不忍杀死德军俘虏……但在见证了战争的残酷并与刚刚相识的年轻姑娘死别后，诺曼也逐渐成长了起来，战友间的情谊则在生死之间彰显。

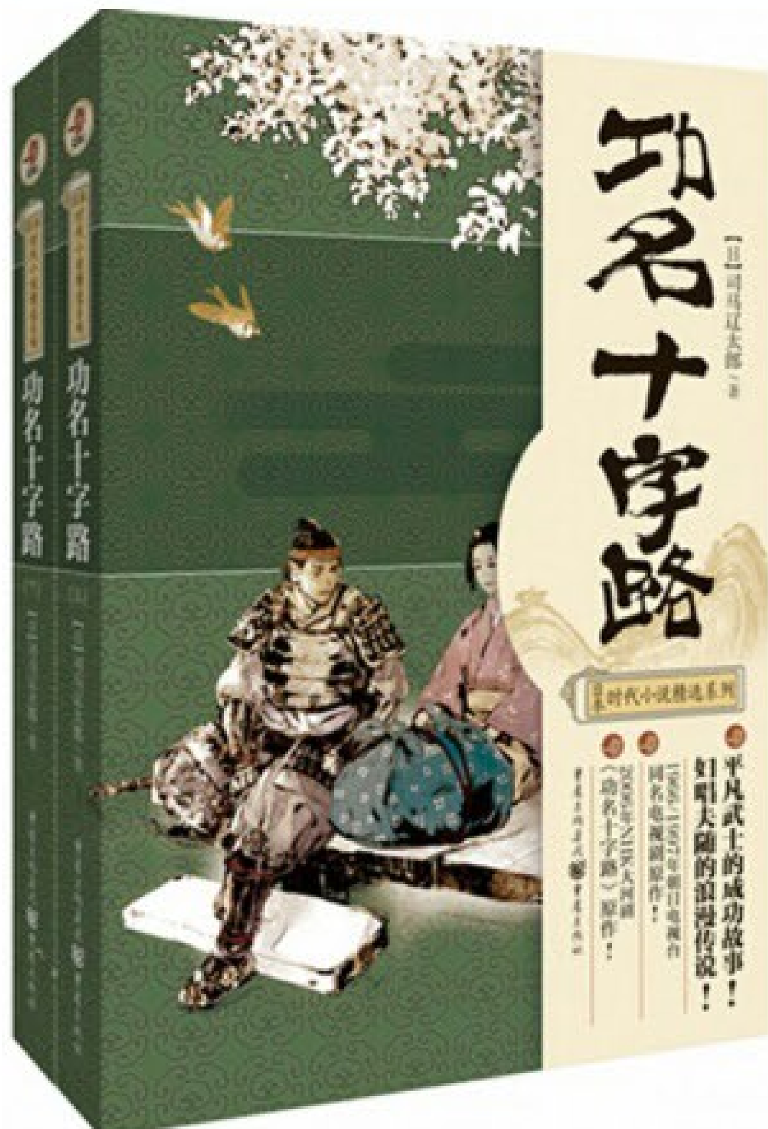
本片有两段高潮，一为四辆“雪曼”坦克对抗德军“虎式”坦克的遭遇战，盟军以多打少仍节节败退，虎式在当时的不可一世体现得淋漓尽致——这辆虎式是由摄制组从博物馆中“请”出来，目前是全球硕果仅存的一辆。另一段则是最后的路口防守战，5人一车对抗上百名纳粹，战至最后一刻（虽然有点超神，但毕竟“艺术高于生活”）。影片并不像《拯救大兵瑞恩》有诺班底登陆那样壮阔的大场景战斗，也没有《珍珠港》里各种华丽的爆炸特技，但其中对于坦克战的细节刻画着实值得称道，无论是炮击手、装填手、驾驶员在战斗时的各司其职，还是坦克在野战、巷战时的不同功能均有体现。相信钟爱坦克的军迷能看得津津有味。



▲“狂怒”号坦克与5人小队成员。

《功名十字路》

推荐人群：日本战国历史小说爱好者、喜爱日本战国游戏的玩家



此前也在本栏目中推荐过不少日本战国题材的小说，本书则同样出自司马辽太郎大师笔下。如果是初涉日本战国史的读者，可能会对“山内一丰”这个名字略感陌生，毕竟他在各大游戏中都不曾担任过重要角色，历史上也算不上有太多丰功伟业，相比其他“战国风云儿”可谓平平无奇。但就是这样一个看似普通的男子，慧眼识人地跟随了当时还名不见经传的木下秀吉，之后一步步脚踏实地地夺取功名，在关原之战的重要时刻站在德川家康一边，最终坐上土佐20万石大名的位子。

司马辽太郎在创作本书时设计了两名主角，一个是山内一丰，另一个则是他的妻子千代。日本战国时代不乏贤妻良母的典型，织田信长的妻子浓姬、羽柴秀吉的妻子宁宁、前田利家的妻子阿松……千代同样也是一位值得铭记于史的女子。小说为读者展现了一个“贤内助”的典型——尽心尽力地辅佐夫君，在他失落时予以鼓励，在其得意时适当提醒，但又不像女强人那样彰显于外，只是默默地支持引导，在背后帮助丈夫实现梦想。正如我国著名的长篇叙事诗《孔雀东南飞》中描写的那样，“君当作磐石，妾当作蒲苇，蒲苇纫如丝，磐石无转移”。当山内夫妇的女儿因意外夭亡后，两人再无子嗣，山内一丰却坚持不纳妾，最终将家督之位传给了养子。小说里的山内一丰被描写为一个“功名恶鬼”，在战场上奋不顾身地夺取功名，同时又很有自知之明，他深知没有千代自己无法走到城主乃至大名的位置。晚年时山内一丰因为土佐一领具足的反抗而头疼不已，飞黄腾达的同时性格也发生了巨大变化，甚至不惜以卑鄙的计策肃清叛乱者，这令千代深感失望。最终山内一丰先一步撒手人寰，千代则在孤独地度过12年后离开人世，不完美的结局也让一路读到最后的读者有些怅然若失。除了战争的描写外，书中还有许多对夫妻间细腻情感的刻画，因此颇受女性读者的喜爱。如果看完了本书还不满足，不妨去搜索2006年的同名大河剧。



▲大河剧《功名十字路》，上川隆也饰演山内一丰，妻子千代则由仲间由纪惠出演。

◆大学时期舍友赠予我的中二"万解"伞终于在近日的大雨中被吹至折断，想想这些二次元周边还真的很少人会拿出大街使用，先不说质量过不过关，单就羞耻度来说就足以让许多人打消这个念头……等等，莫非我是个羞耻点很高的人？

◆在友人的强力安利下，先后看了《再见我们的幼儿园》、《穿条纹睡衣的男孩》这两部电影，尽管都是以小孩为主角的作品，但前者温馨治愈，后者虐心致郁，风格截然不同，只不过看完片子之后的我都只有一个反应——葛优躺。

三味线



《Re：从零开始的异世界生活》

推荐人群：喜欢神展开、读档重生、弱势男主反杀桥段的观众



■看过《Re》的朋友一定知道这场景最适合喊出来的四个字（笑）。

"对方不想和你说话，并向你丢了一只蕾姆"、"对方接住了蕾姆，并哭着向你表示感谢"，最近的一组表情包火遍了国内整个二次元圈子，其"毒性"之强，丝毫不亚于前一阵子的洗脑魔曲《禁绝边境线》（いけないボ-ダ-ライン）。这个"蕾姆"梗源于今年四月的一部新番动画——《Re：从零开始的异世界生活》，而蕾姆就是该动画中的一名萝莉女仆角色，由于其萌力十足的人设与性格，迅速俘虏了一大波绅士宅人的心。当然，本作最吸引人的地方绝不限于众多属性鲜明的魅力角（mei）色（zi），其节节高能的剧情同样叫人欲罢不能，倘若你最近找不到片子看，那么不妨吃一发小编的安利。

《Re》作为一部穿越题材的新番，与同类型作品最大的不同之处便是有着一个设定上基本算真·平凡的男主角。或许有不少观众认为，既然穿越，那主人公必定是个利用现代知识和思维纵横异界的能人……而《Re》却反行其道，我们在剧中看到的，是一个过着宅人生活、生存与交际能力并不出众、买个泡面莫名穿越、随处可见的日本高中生菜月昴，他穿越后也想象过一飞冲天的光辉未来，然而在前方等着他的却是……轮回的死亡。没有邪王真眼，没有王之右臂，没有牛逼的爸妈，菜月昴有的只是死后在过去某个时间点复活的能力，在一次次的不幸事件里，平凡的他总是遭遇死亡，又或者无助地看着身边重要的人死去。而读档复活不仅意味着首先要体验一次死亡的痛苦，还必须面对时间重置后身边的人失去记忆的痛苦，交好的人际关系、与心爱女孩许下的美好约定，全都在死亡后随风飘散，不留痕迹。加上受到体内不知名力量的阻扰，昴无法将复活的秘密告之他人，这一点还造成了别人对其行为的不理解，可谓凄惨至极。

不过也正如大部分番剧一样，男主角并没有被绝望所打败，他在每段被重置的时间中总会获得些什么，或许是一份做家务的能力、或许是对他人更深刻的理解与尊重、或许是选择死亡的勇气，又或许是一双在关键时刻伸出的援手……而他也在死亡中一步步接近事件的真相，找到打败事件背后的凶手的正确方法。昴就如同一名不倒的骑士，带着一份烈火般的意志，穿过层层遍布荆棘的丛林，最终总能收获到最完美的结局，而这也常常让同情他悲惨经历的观众得到心灵上的治愈，毕竟《Re》本质上还是一部宣扬正能量的动画（笑）。

我们常常艳羡动漫里男主角所得到的一切，比如强大无匹的力量、感情真挚的伙伴、喜爱着他们的后宫三千。然而这些东西往往都不是大风刮来的，男主角们总是有着各种即使在三次元里也难能可贵的品质，或许是待人的至诚，或许是敢说敢言的勇敢，又或许是打不倒的坚强，这些品质驱使着他们在关键时刻做出一次次正确的选择，看似幸运无比，实则是注定的必然，就如同《Re》的男主角菜月昴，外表平凡而内在不平凡，在信任着他的友人眼中，他是可靠的同伴，在喜欢着他的女孩心里，他是无所不能的英雄，而坐在荧幕前的我们，又有几人能做到他所做到的事情呢？就不多说，我们不妨用《地狱少女》中女主角阎魔爱的一句名台词来询问一下自己的内心。

要死一次看看吗？



■回过头来的女主角，好像感应到什么……其实是男主角又跪了。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

上辑刚刚吐槽过3DS发售表变短，几个发布会直接爆炸，更新发售表直接爽到，临近年底果然可怕。无论3DS还是PSV，大作都接连到来。几款之前延期的游戏也慢慢再次逼近发售日。任天堂的招牌游戏《精灵宝可梦 太阳・月亮》的发售也近在眼前，结合最近《GO》创下的近似恐怖的爆发性潮流，相信一定能够创造全新的销售奇迹。PSV最近因为不好细说的原因开始大卖，当然不管怎样，能有更多的玩家关注这个平台总是好的。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。



海贼王 大海贼斗技场



索尼克 爆破 火与冰



马里奥聚会 明星突击

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年9月					
15日	超・战斗中 究极忍者与玩家顶点决战	超・战斗中 究极の忍とバトルプレイヤ-顶上决战！	BNE	ACT	5724日元
21日	海贼王 大海贼斗技场	ONE PIECE 大海贼斗技场	BNE	ACT	6156日元
27日	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	39.99美元
2016年7月					
6日	精灵游戏大全	こびとゲ-ム大全	日本Columbia	ETC	5184日元
8日	怪物猎人 物语	モンスタ-ハンタ- スト-リ-ズ	Capcom	RPG	6264日元
13日	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スタ-・ウォ-ズ/フォ-スの觉醒	Warner Bros.Games	ACT	5616日元
20日	马里奥聚会 明星突击	Mario Party Star Rush	Nintendo	TAB	5076日元
27日	索尼克 爆破 火与冰	ソニックトゥ-ン ファイア-&アイス	SEGA Games	ACT	5389日元
27日	神技旺达 闪亮一番街千钧一发	カミワザワンダ キラキラ一番街危机一发！	Furyu	A・AVG	5724日元
2016年11月					
10日	齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难	齐木楠雄のΨ难 史上Ψ大のΨ难!?	BNE	ACT	6156日元
10日	战斗陀螺Burst	ベイブレ-ド バ-スト	Furyu	A・AVG	6242日元
18日	精灵宝可梦 太阳・月亮	ポケットモンスタ- サン・ム-ン	Nintendo	RPG	5378日元
22日	乐高忍者 机械忍者	LEGO ニンジャゴ- ニンドロイド	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
24日	偶像活动全明星 我的特别自我展示	アイカツスタ-ズ！ Myスペシャルアピ-ル	BNE	MUG	5626日元
24日	RPG制造 祭典	RPGツク-ル フェス	角川Games	ETC	6264日元
未定	美妙旋律 苏醒 女神的礼服设计	プリパラ めざめよ！ 女神のドレスデザイン	T-ARTS	类型未定	售价未定
2016年12月					
1日	全假面骑士 骑士革命	オ-ル仮面ライダ- ライダ-レボリュ-ション	BNE	ACT	6156日元
1日	A列车行进3D NEO	A列车で行こう3D NEO	Artdink	SLG	4860日元
1日	超级马里奥制造	ス-パ-マリオメ-カ- for ニンテンド-3DS	Nintendo	ACT	5076日元
8日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA Games	PUZ	5929日元
22日	SEGA 3D复刻档案3 最终关卡	セガ3D复刻ア-カイブス3 FINAL STAGE	SEGA Games	ETC	5389日元
22日	SEGA 3D复刻档案1・2・3 三重合集包	セガ3D复刻ア-カイブス1・2・3 トリプルパック	SEGA Games	ETC	9709日元
未定	懒蛋蛋 再来点儿吧	ぐでたま おかわりいかがっすか-	Imagineer	ETC	5184日元
2017年1月					
19日	波奇和耀西的毛线世界	ポチと！ ヨッシ- ウ-ルワ-ルド	Nintendo	ACT	5076日元
2017年7月					
未定	点心世界	スナックワ-ルド	Level-5	RPG	售价未定
2016年冬					
未定	飞龙竞速	飞べ！ドラゴン	Amzy	RAC	售价未定
未定	实况力量职业棒球英雄	实况パワフルプロ野球ヒ-ロ-ズ	Konami	SPG	售价未定
未定	女神巡礼	めがみめぐり	Capcom	SLG	售价未定
未定	热血大合集 FC篇	くにおくん热血コンプリ-ト ファミコン编	Arc System Works	ETC	5184日元
未定	桃太郎电铁2017 奋起日本	桃太郎电铁2017 たちあがれ日本!!	Nintendo	SLG	售价未定
2017年春					
未定	雷顿女士 富豪王阿里阿德涅的阴谋	レディレイトン 富豪王アリアドネの阴谋	Level-5	PUZ	售价未定
2017年内					
未定	永恒绿洲（暂名）	Ever Oasis（仮）	Grezzo	A・RPG	售价未定
未定	马里奥体育 超级明星	マリオスポ-ツ ス-パ-スタ-ズ	Nintendo	SPG	售价未定
未定	皮克敏（暂名）	ピクミン（仮）	Nintendo	ACT	售价未定

编辑期待

3DS 10.8 怪物猎人 物语

◆ Capcom ◆ RPG ◆ 6264 日元



作为《怪猎》粉兼忠诚的日式RPG玩家，本人可以说对这部作品垂涎已久。

系列的第一作RPG，从目前公布的要素来看非常吸引人，希望会是个优质耐玩的作品！

3DS 11.18 精灵宝可梦 太阳・月亮

◆ Nintendo ◆ RPG ◆ 5378 日元

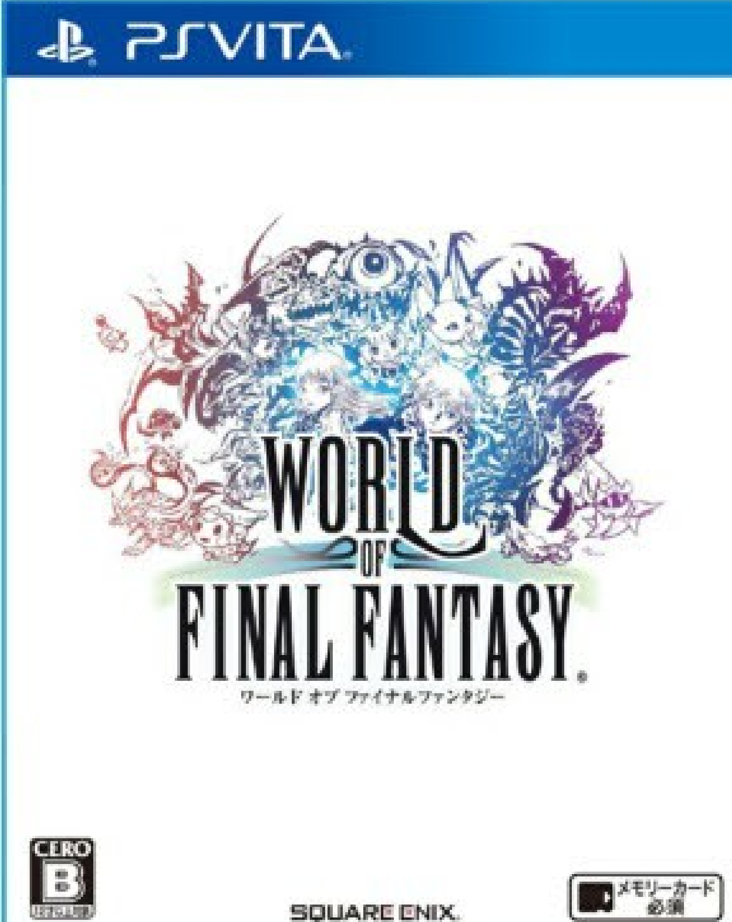


《精灵宝可梦》的新作必然是非常期待的，何况Game Freak在本作上弄了太多不同以往的要素，太期待阿罗拉的全新冒险了。

新的冒险、新的舞台都让人耳目一新，同时旧精灵的新形态也很令人期待，最后依然是每次《宝可梦》新作发售时都会苦恼的问题，两个版本选哪个。

PSV 10.27 最终幻想世界

◆ Square Enix ◆ RPG ◆ 6264 日元





虽然这不是首个集结了历代角色的世界，但还是很让人期待整个剧情的发展。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2016年9月			
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	S・RPG	7344日元
22日	星辰恋曲的白色永恒	アストラエアの白き永远–White Eternity–	Dramatic Create	AVG	8424日元
29日	恶魔之眼2	デモンゲイズ2	角川Games	RPG	6804日元
29日	PriministAr	PriministAr –プライミニスタ––	Entergram	AVG	6458日元
29日	仰望君之少女成为公主	君を仰ぎ乙女は姫に	Entergram	AVG	5378日元
		2016年10月			
6日	命运九重奏 ACT TUNE	ノルン+ノネット アクト チュ–ン	Idea Factory	AVG	6804日元
13日	神狱塔 Mary Skelter	神狱塔メアリスケルタ–	Compile Heart	RPG	7344日元
13日	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スタ–・ウォ–ズ/フォ–スの觉醒	Warner Bros.Games	ACT	5616日元
13日	可塑性记忆	プラスティック・メモリ–ズ	5pb.	AVG	7344日元
20日	录制恋爱 蓝色海洋・金色沙滩	レコラヴ Blue Ocean・Gold Beach	角川Games	SLG	7538日元
20日	讨鬼传2（中文版）	讨鬼传 2	Koei Tecmo Games	ACT	2050台币
20日	偶像死亡游戏TV	アイドルデスゲ–ムTV	D3 Publisher	AVG	7344日元
20日	超时空要塞△ 紧急出击	マクロスΔスクランブル	BNE	ACT	6588日元
27日	剑风传奇无双	ベルセルク无双	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
27日	刀剑神域 虚空幻界	ソ–ドア–ト・オンライン –ホロウ・リアリゼ–ション–	BNE	A・RPG	6588日元
27日	刀剑神域 虚空幻界（中文版）	刀剑神域 虚空幻界	BNE	A・RPG	1490台币
27日	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	RPG	6264日元
27日	在游戏里我的青春恋爱物语果然也有问题 续	やはりゲ–ムでも俺の青春ラブコメはまちがっている。续	5pb.	AVG	7560日元
27日	坂上台风 携带版	さかあがりハリケ–ン Portable	Entergram	AVG	5378日元
27日	心理测量者 无可选择的幸福（中文版）	心灵判官：无法抉择的幸福	5pb.	AVG	1690台币
		2016年11月			
2日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
3日	东方红舞斗V（PS商店下载）	东方红舞斗V	Mediascape	ACT	3000日元
10日	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	ACT	7538日元
17日	在世界尽头咏唱恋曲的少女 YU–NO	この世の果てで恋を唄う少女 YU–NO	5pb.	AVG	8424日元
17日	Flowers秋篇	Flowers秋篇	Prototype	AVG	5184日元
22日	SD高达 G世纪 创世纪	SDガンダム ジ–ジエネレ–ション ジエネシス	BNE	S・RPG	8208日元
22日	乐高忍者 机械忍者	LEGO ニンジャゴ– ニンドロイド	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
23日	战国无双 真田丸	战国无双 ～真田丸～	Koei Tecmo Games	ACT	8424日元
24日	少女理论及其周边 一路顺风	乙女理论とその周边 –Bon Voyage–	HuneX	AVG	7452日元
24日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一Software	A・RPG	6458日元
		2016年12月			
8日	萌萌2次大战（略）3	萌え萌え2次大战（略）3	SystemSoft Alpha	SLG	7344日元
22日	遥远的时空中6 幻灯轮舞曲	遥かなる时空の中で6 幻灯ロンド	Koei Tecmo Games	AVG	7344日元
22日	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	Koei Tecmo Games	RPG	6804日元
22日	不可思议的幻想乡 欲望之塔 再临	不思议の幻想乡TOD –RELOADED–	Mediascape	RPG	6264日元
		2017年1月			
19日	苍蓝革命的女武神	苍き革命のヴァルキュリア	SEGA Games	RPG	7549日元
26日	NEW GAME 挑战关卡	NEW GAME！ –THE CHALLENGE STAGE！ –	5pb.	AVG	7884日元
		2017年3月			
23日	Re：从零开始的异世界生活 死与吻	Re：ゼロから始まる异世界生活 –DEATH OR KISS–	5pb.	AVG	8100日元
		2016年冬			
未定	匿名者代码	アノニマス・コ–ド	5pb.	AVG	8424日元
未定	东京迷城国度（中文版）	东京幻都	Falcom	A・RPG	1850台币
未定	秋叶原之击	AKIBA’S BEAT	Acquire	A・RPG	6696日元
		2016年内			
未定	热血高校 燃烧边缘	クロ–ズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	S・RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2–2	ダンジョントラベラ–ズ2–2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	RPG	售价未定
未定	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Newダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	AVG	售价未定
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	1880台币
		2017年内			
未定	超级机器人大战V	ス–パ–ロボット大战V	BNE	S・RPG	售价未定



神狱塔 Mary Skelter



刀剑神域 虚空幻界

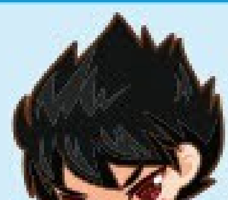


菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

PSV 10.27 剑风传奇无双

◆ Koei Tecmo Games ◆ ACT ◆ 7344 日元





KT以往漫改游戏的水平参差不齐，不过今年的《进击的巨人》还算不错，希望本作也能展现出《剑风》的独特魅力。

PSV 11.10 Fate/新世界

◆ Marvelous ◆ ACT ◆ 7538 日元





型月厨爆炸之日。

PSV 11.23 战国无双 真田丸

◆ Koei Tecmo Games ◆ ACT ◆ 8424 日元





万分期待，心跳加速。我要看佐助和茶茶成为幸村的翅膀！

口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/



游戏展望台

齐木楠雄的灾难 史上最大的灾难

海贼王 大海贼斗技场

数码宝贝 应用怪兽

公主是守财奴

战国无双 真田丸


传颂之物 两位白皇


偶像死亡游戏TV


剑风传奇无双



秋叶原之击


怪物猎人 物语

新作特搜队

智龙迷城× 神之章·龙之章

蓝色雷霆闪电枪 爪


伊苏Ⅶ 丹娜的陨涕日


妖怪手表3 寿司·天妇罗

影音鉴赏

英雄传说 空之轨迹 The 3rd Evolution

传颂之物 两位白皇

星辰恋曲的白色永恒

伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日

可塑性记忆


神狱塔Mary Skelter

游戏索引

3DS

PSV

掌机王 PLUS

THE KING OF POCKETGAMES PLUS VOL.3


UCG 官方淘宝店


UCG 官方微店


游戏机实用技术官博


掌机王 PLUS 官博

掌机王 PLUS 光盘定价：38 元